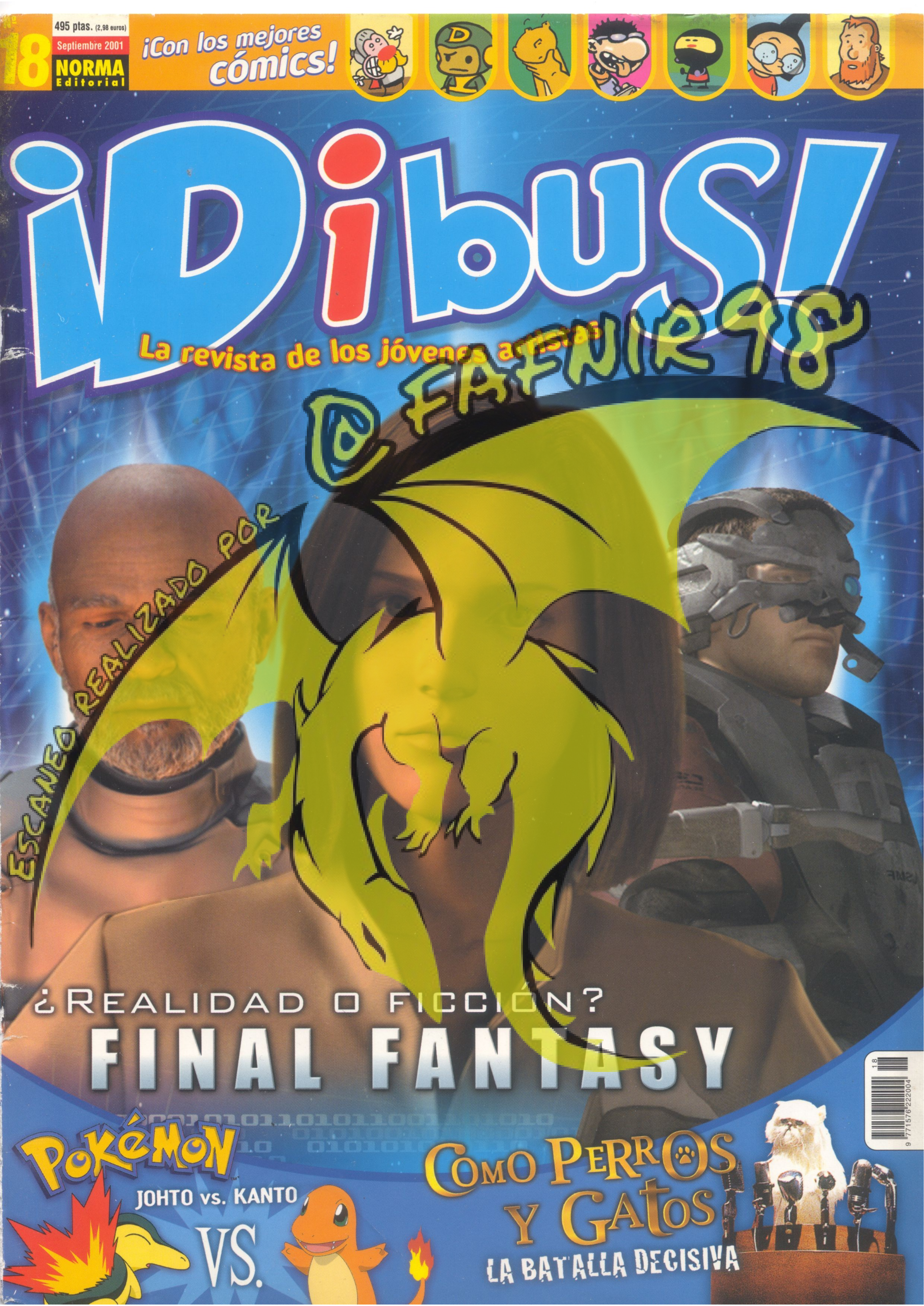


18
495 ptas. (2,98 euros)
Septiembre 2001
NORMA Editorial
¡Con los mejores cómics!
¡Dibus!
La revista de los jóvenes artistas
ESCANEO REALIZADO POR
@FAFNIR98
¿REALIDAD O FICCIÓN?
FINAL FANTASY
POKÉMON
JOHTO vs. KANTO
VS.
COMO PERROS Y GATOS
LA BATALLA DECISIVA
9 771576 222004

www.nintendo.es



Super Mario Advance.
Nuevas armas para jugar donde tú quieras.

GAME BOY ADVANCE™

Nintendo®
GAMING 24:7™

¡Dibus! 18

¡DIBUS! Nº18
Septiembre 2001

Directora: Mary Molina.

Consejo de redacción: Manu Ansemil, Mayte Expósito, Mónica Frías, Samuel García, Jorge López Alba, Mary Molina, Óscar Valiente y Armand Zoroa.

Jefe de Maquetación: Samuel García.

Maquetación: Manu Ansemil.

Colaboradores: [illegible] Acción, Darío [illegible]anti, José Luis Ágreda, Álex R. [illegible]anyá (Escola JOSO cómic), Amadeu, Abel Carrasco, [illegible] Dolz, Estudio Fénix, Álex Fito, Guillermo March, [illegible] Ramírez, JuanJo Sarto, Daniel Torres, Tremendo Estudio, [illegible]rdo Vergara, Enrique Vicente, Veroh.

Edita: NORMA Editorial, S.A.

Presidente: Rafael Martínez.

Director General: Óscar Valiente.

Director Financiero: Vicente Campos.

Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez.

Director Comercial: Jorge López Alba.

Editor: Armand Zoroa.

Redacción: Libertad Aguilera, Mary Molina, Carles M. Miralles y Pere Muñoz.

Directora de Marketing: Mayte Expósito.

Marketing Assistant: Mónica Frías.

Derechos Internacionales: Jane Pilgrem y Sybille Schellheimer.

Representación de Autores: Jesusa Iglesias.

Jefe de Producción: Maria Martí.

Coordinación de producción: Flor Castellanos.

Preimpresión: Valentín Chesa y Héctor Tomás.

Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Verónica Pérez, Samuel García, David Guerra y Manu Ansemil.

Internet: Martín Garcés.

Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll.

Departamento Comercial: [illegible], Eva García, Esther Roldán, David Martín y Jordi Burgués.

Venta por [illegible]: Pilar Costas.

Distribución: Xavi Domènech, Sergio Gómez y Toni Bueno.

Prensa: Josefina Blaya.

Redacción
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@norma-ed.es

Marketing y Publicidad

Directora de Marketing:
Mayte Expósito
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 68 35. Fax: 93 303 68 31
exposito@norma-ed.es

Marketing Assistant:
Mónica Frías
Tel.: 93 303 68 36
marketing@norma-ed.es

Imprime
Litografía ROSÉS

Distribuye
Hobby Press
(Tel.: 902 11 13 15)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-52787-2000

Solicitado el control OJD



www.norma-ed.es

BIENVENIDO

Todavía queda verano, dibucolegas. Aprovechad para daros los últimos chapuzones... Lo que podéis hacer, como siempre, es leer **¡Dibus!** en cualquier momento y pasarlo bien con las secciones de dibujo, los regalos, los reportajes y los concursos. No dejes escapar ningún detalle del reportaje especial de **FINAL FANTASY**, nuestro tema de portada, una peli impresionante llena de espectaculares efectos y protagonizada... por actores virtuales. Nuestra sección **Fantasy** ha engordado dos páginas más: este mes tenéis en ella un minireportaje de **DESTINO DE CABALLERO** y el divertido cómic de **DRAGONES Y MAMPORROS**. Nuevos cómics le dan un aire más fresco a este número: se añade a la familia **GRONALDO BOCANADA** y nos hace una breve visita **LA TRIBU DE QUELKABE**. ¡A disfrutarlos!

SUMARIO:

NUEVA SECCIÓN: MUNDO CURIOSO

pág. 56

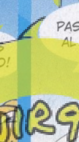
Los incansables agentes **J.J.** y **Be** nos cuentan interesantes hechos sobre temas que tienen mucha miga. Este mes empiezan su andadura en **¡Dibus!**

J.J. y Be

La tira de Dibus: Los progresos de Pin

Guión: JuanJo Sarto Dibujo: Juan Luis Landa









Los cómics de DIBUS

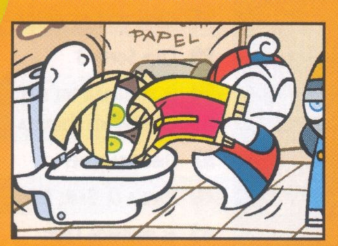
6 LA PANDILLA DE DIBU
JuanJo Sarto y Juan Luis Landa

Pin sigue los consejos de **Dibu** y prueba con diferentes tendencias artísticas.



8 MINI MONSTERS
David Ramírez

La vida en la escuela de Villa Susto es más difícil de lo que pueda parecer.



10 MISTER X
Athos y Enrique Carlos

Un nuevo caso ocupa la mente de nuestro detective sin par.



18 TOM
Daniel Torres

A nuestro dinosaurio nunca se le agotan las ideas para pasarlo en grande.



55 KID PADDLE
Midam

Un peligroso elemento se ha internado en el estómago de **Kid...**



62 LOS ZORRILLOS
Deth y Corcal

Una nueva pócima asegurará el éxito en la caza. ¿La probamos?



69 RUGRATS
Nickelodeon

Nuestros peques siguen haciendo de las suyas fuera del parque.





29 PUN TARRROTA

Pun se encuentra hoy con un superhéroe muy pero que muy conocido.

48 COSMO
Daniel Torres

Con un poco de imaginación todo puede conseguirse... ¿verdad, **Cosmo?**



→ 80 DINOKID
David Ramírez

Nuestro pequeño héroe se va de compras. ¿Querrá un nuevo traje?



77 PEQUEÑO MOSQUITO
Darío Adanti

Pequeño Mosquito sigue en su afán de realizar grandes tareas.



32 GRONALDO BOCANADA
Athos y EnriqueCarlos

Gronaldo quiere ser caballero, ¡lucha con valentía y empeño!

33 LA TRIBU DE QUELKABE
Calo

¿Os imagináis cómo era la vida en los primeros poblados humanos? No os perdáis las aventuras de esta tribu.



43 ZOÉ EN EL PAÍS DE LAS HADAS
Ágreda y Vergara

Zoé se encuentra con una agradable sorpresa en la playa.



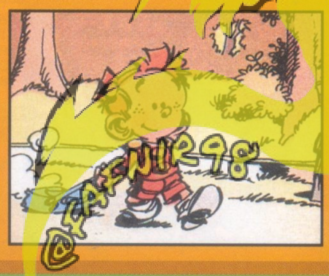
39 WILFREDO EL CABALLERO
Darío Adanti

En el bosque acechan grandes peligros, pero **Wilfredo** no tiene miedo de nada.



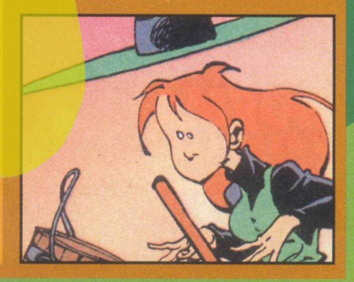
36 PEQUEÑO SPIROU
Tome y Janry

A **Spirou** no le gusta nada ir al dentista... ¡Menudo pánico le entra!



34 MELUSINA
Clarke y Gilson

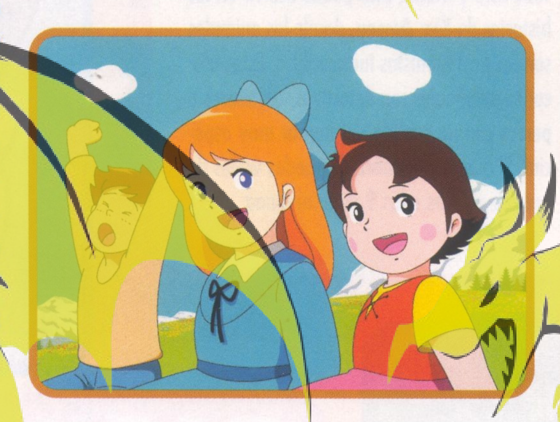
Nuevas aventuras para nuestra incansable bruja preferida.



[[El Noticiero]]

HEIDI y JOHANNA SPYRI

¿Conocéis a Heidi? Si no la habéis visto nunca en televisión o en vídeo o tampoco habéis leído sus novelas... ¡preguntad a vuestros padres! Seguro que ellos se acuerdan y os cuentan de qué va. Heidi es un cuento que narra las aventuras de una niña que vive en los Alpes suizos con su abuelo. La traviesa niña acabará conquistando al huraño abuelo y descubrirá que éste tiene un gran corazón. **Johanna Spyri** (1827-1901) es la autora de las dos novelas que existen de **Heidi**, que datan de los años 1880 y 1881. **Heidi** se convirtió en un clásico en nuestro país gracias a la serie nipona de dibujos animados que se emitió en los años setenta; la serie se basaba en las novelas de **Spyri**. Cien años después del fallecimiento de la autora, en Suiza se celebran actos conmemorativos y un merecido homenaje a esta entrañable autora. El pasado julio, el canal **Planeta Junior** homenajeó a **Spyri** emitiendo **TRENZAS DORADAS**, una película muy fiel a su obra.



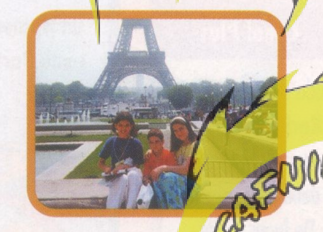
Las SUPERNENAS vuelan en avión



Aunque ellas no lo necesiten, nosotros no podemos volar de ninguna otra forma, así que las tres **Supernenas** hacen compañía a los pasajeros de los Boeing 737-200 de la empresa Delta Airlines en sus vuelos económicos. ¿Mola o no mola volar en un avión así?

LA GANADORA DE LA MARATÓN TOM Y JERRY NOS SALUDA DESDE PARÍS

Alba Gómez Vélez se llevó el viaje que sorteábamos en la **Maratón Tom y Jerry**. ¿Os acordáis? Sí, el concurso de las pistas... **Alba** ha ido a París junto con su familia y, además de visitar la capital francesa, se lo ha pasado en grande con el evento del **Smash Tennis**. **Alba** es la niña de la derecha, en el centro su hermano **Mario** y a la izquierda está su prima **Graciela**.



BREVES

EL OTOÑO VIENE CARGADO DE DORAEMON

En octubre nos llegan el vídeo y el dvd de la peli de **DORAEMON Y LAS MIL Y UNA AVENTURAS**, la que se estrenó en el cine el 15 de junio. Además, la peli no vendrá sola, sino que la acompañarán un montón de sorpresas que a buen seguro harán las delicias de todos los fans del gato cósmico.

MONSTERS INC., MÁS ALLÁ DEL ARMARIO

¿Te has imaginado alguna vez a los terribles monstruos que se esconden en el armario de tu habitación? ¡Pues no son tan terribles como los pintan! Al menos eso es lo que nos cuenta **Disney** en su útlima peli, **MONSTERS INC.**, que se estrenará en los cines americanos el 2 de noviembre. Esta peli está hecha completamente en **3D** y sus responsables son los chicos de **Pixar**, los que ya hicieran maravillas en su día con las dos pelis de **TOY STORY**, de las que todos guardamos muy buenos recuerdos. Tenéis más información en:

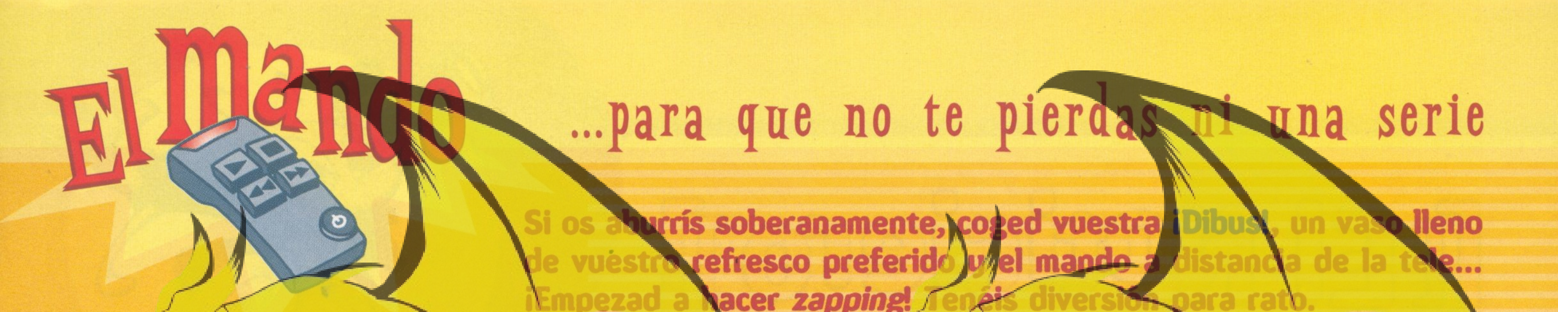
disney.go.com/DisneyPictures/monstersinc/

MONSTERS INC.



VUELVE BUZZ LIGHTYEAR

El 1 de septiembre vuelve a las pantallas de **Tele 5** el héroe espacial por excelencia: **Buzz Lightyear**. Podéis ver la serie todos los fines de semana por la mañana, en el **Club Disney**.



Si os aburrís soberanamente, coged vuestra ¡Dibus!, un vaso lleno de vuestro refresco preferido y el mando a distancia de la tele... ¡Empezad a hacer *zapping*! Tenéis diversión para rato.

EL LOCO MUNDO DE TEX AVERY

TVE-1

¿Burros que hablan y vacas que vuelan? Todo esto y mucho más puede ocurrir en las historias de **Tex Avery**, donde los animales son los protagonistas indiscutibles. Estos alocados personajes son detectives, cazadores o perros con un sentido del humor muy especial. Si quieres descubrirlos puedes verlos de lunes a viernes a las 9 de la mañana.

POKÉMON

Tele 5

Hasta el 15 de septiembre podéis ver **Pokémon** de lunes a viernes desde las 10 a las 11 y los fines de semana de 9:30 a 10 y de 12 a 12:30.

#173

FUTURAMA

Antena 3

El futuro no puede estar más loco con semejantes protagonistas: **Fry**, un exrepartidor de pizzas; **Leela**, única superviviente de la raza de los cíclopes; **Bender**, un robot muy peculiar, y el **Profesor**, un descendiente de **Fry** que le quintuplica la edad. Todos os esperan los fines de semana a las 12:30 del mediodía.

DIGIMON Y DIGIMON 2

TVE-1 y La 2

Si te has perdido alguno de los episodios de **Digimon** o de **Digimon 02** puedes verlos de lunes a viernes en la primera a las 9:20 de la mañana, los fines de semana a las 8:30 de la mañana y de lunes a viernes a las 14:00 en La 2.

EL GUERRERO SAMURAI

Canal Plus

Kenshin Himura lucha con una espada de filo invertido por sus ideales. A su lado están **Kori** y **Yoshi**, la heredera de un dojo de kendo y un pequeño huérfano con mucho sentido del honor y del deber cuyo objetivo es ser tan fuerte como **Kenshin**. De lunes a viernes, por las mañanas, a partir de las 8:15.

LOS SIMPSON

Canal Fox

Un **Homer** más despistado y alocado que nunca, junto a una joya de hijo como **Bart** son la compañía ideal para **Lisa** y **Marge**... por más líos en los que se metan. Cada día a las 15:30.

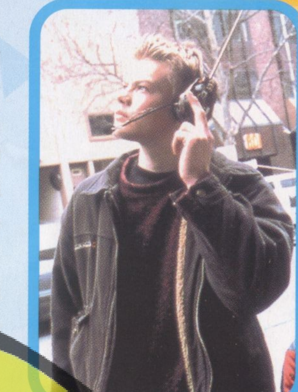
EL LABORATORIO DE DEXTER

Cartoon Network

Dexter es un genio y **Dee Dee** lo sabe, pero aun así, no para de hacerle la puñeta, aunque parece que lo haga todo sin querer. La alegre bailarina se pasa todo el día dando brincos y ensayando sus pasos de ballet y siempre aparece cuano **Dexter** está a punto de terminar algún invento. ¡Parece que los huela! Síguelos cada día a las 15:30.

CRASH ZONE

Disney Channel



Cinco genios de la informática se dedican a probar videojuegos. ¡Ya querríamos tener algunos ese oficio! **Mike**, **Marcello**, **Pi**, **Bec** y **Ram** trabajan para la joven propietaria, **Alexandra Davis**, y además cuentan con la ayuda de un colaborador muy especial: **Virgil**, una forma de inteligencia artificial creada por **Alex**. De lunes a domingo a las 12:30.

POKÉMON

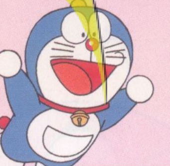
Fox Kids

Los combates **Pokémon** están más emocionantes que nunca y los **Pokémon** aprenden y evolucionan constantemente. De lunes a domingo a las 10:45 y a las 16:30.

DORAEMON, EL GATO CÓSMICO

Canal Club Super 3

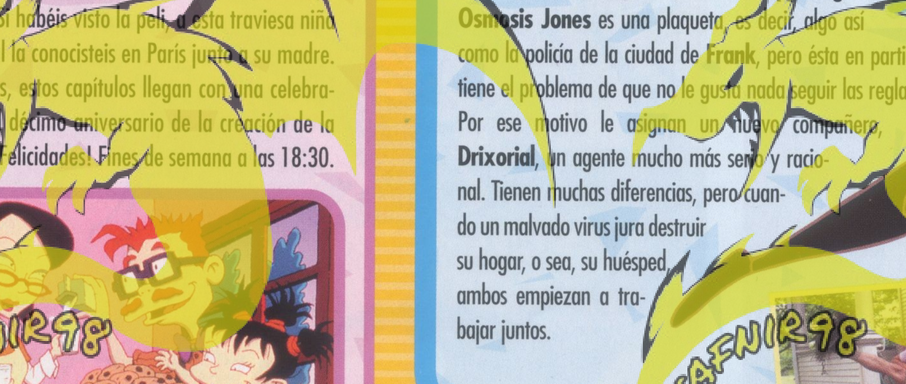
Nobita, **Shizuka**, **Gian** y **Suneo** comparten el día a día con los sorprendentes inventos del futuro que les enseña el gato robot. Cada día prueban un invento diferente... ¡qué emocionante! Síguelos a las 8:55 de la mañana.



RUGRATS, AVENTURAS EN PAÑALES

Nickelodeon

A partir del ocho de septiembre llegan nuevos capítulos de **RUGRATS**, con un nuevo personaje: **Kimi**. Si habéis visto la peli, a esta traviesa niña oriental la conocisteis en París junto a su madre. Además, estos capítulos llegan con una celebración: el décimo aniversario de la creación de la serie. ¡Felicidades! Fines de semana a las 18:30.



Estreno de

OSMOSIS JONES

Fecha de estreno aproximada: 7 de septiembre.

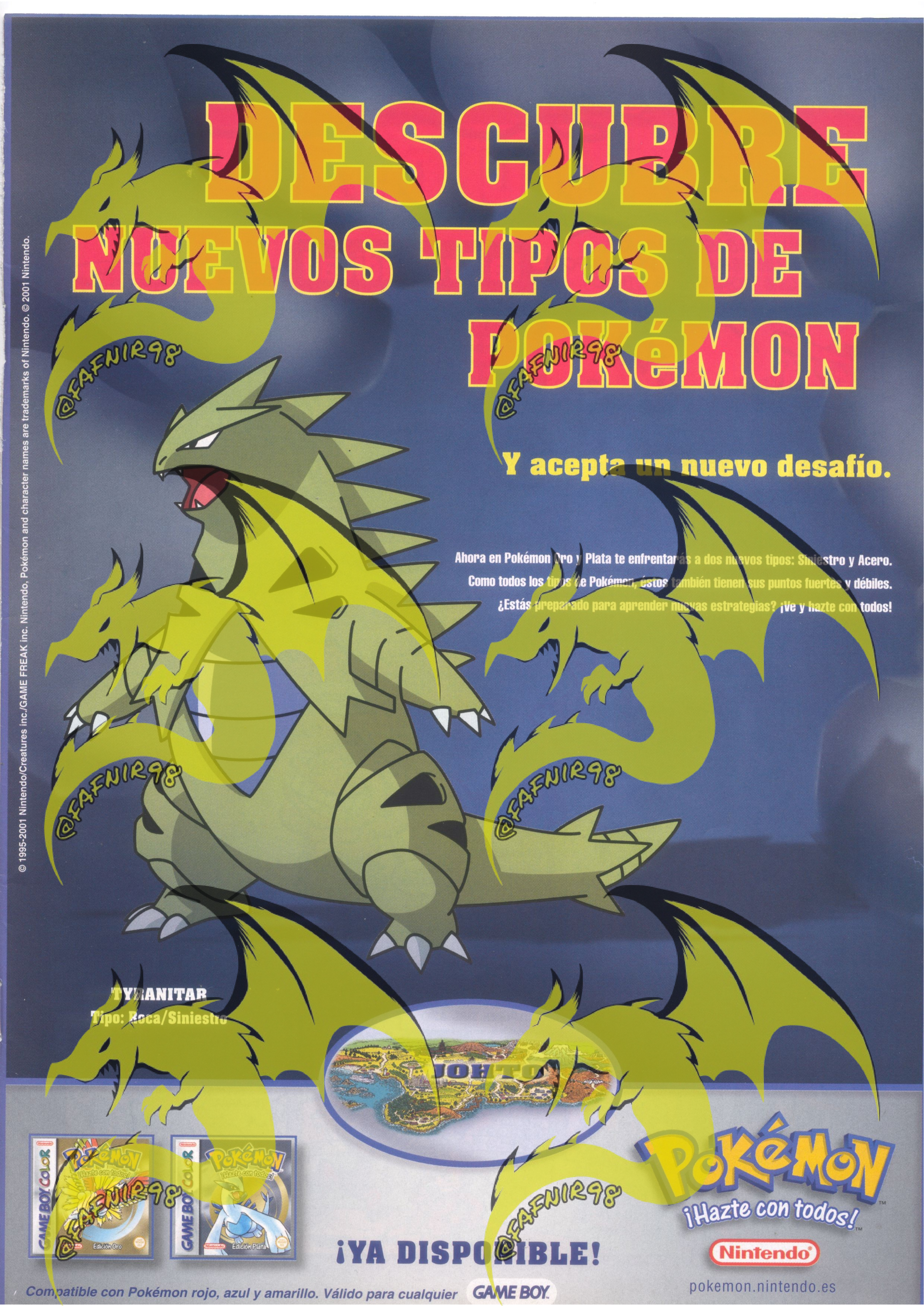
La historia comienza en la ciudad de **Jack**, es decir, en el cuerpo del protagonista, **Frank Pepperidge**. **Osmosis Jones** es una plaqueta, es decir, algo así como la policía de la ciudad de **Frank**, pero ésta en particular, tiene el problema de que no le gusta nada seguir las reglas. Por ese motivo le asignan un nuevo compañero, **Drixorial**, un agente mucho más serio y racional. Tienen muchas diferencias, pero cuando un malvado virus jura destruir su hogar, o sea, su huésped, ambos empiezan a trabajar juntos.

Fe de erratas: en el nº anterior se incluyó a Canal Fox como canal emisor de Pokémon. El canal correcto es Fox Kids.

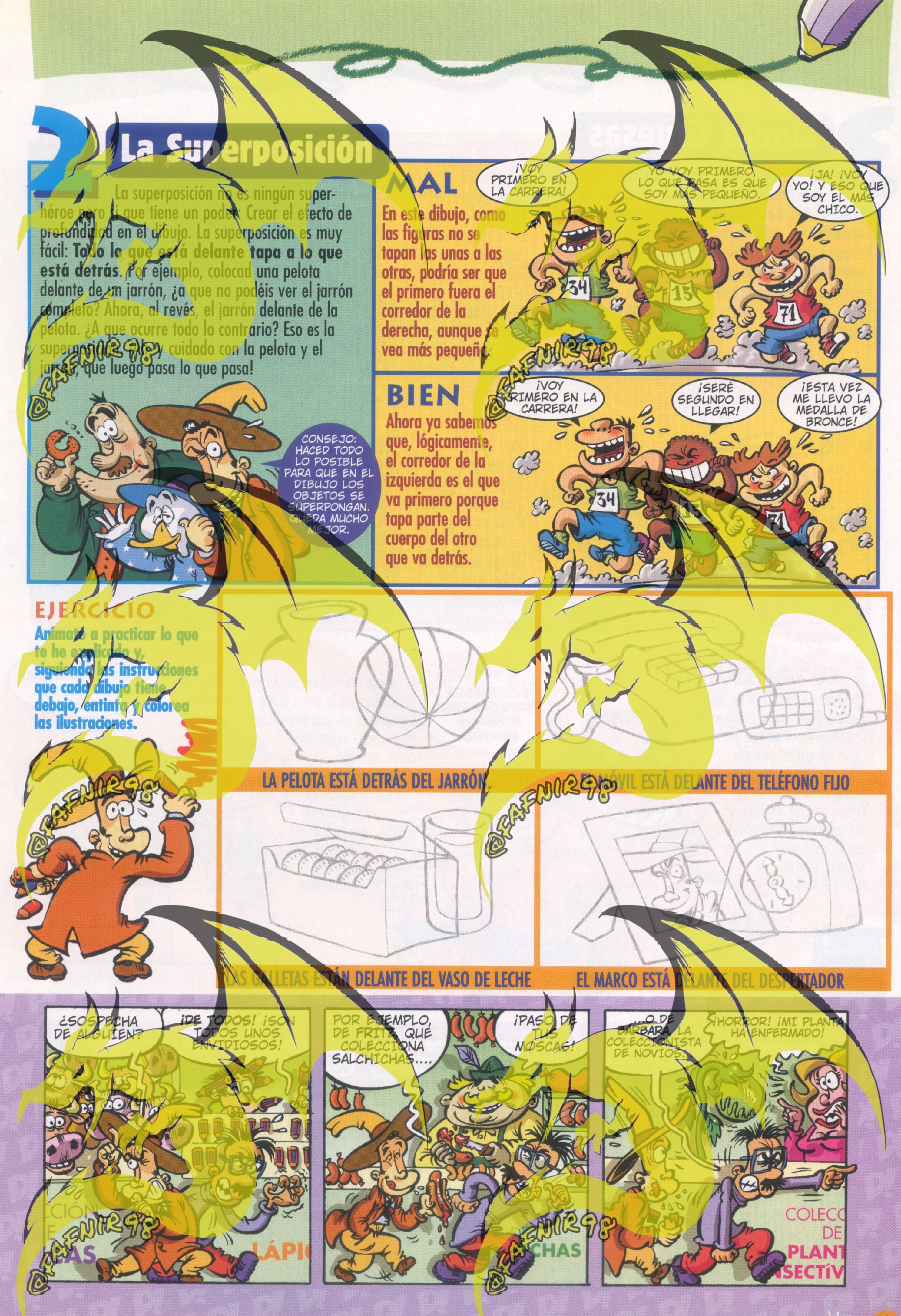

La pandilla de DIBU
Guión: JuanJo Sarto Dibujo: Juan Luis Landa
¡CLARO QUE HAY DIFERENTES ESTILOS DE PINTURA! EL IMPRESIONISMO, EL RENACIMIENTO, EL ABSTRACTO, EL POP-ART... EN ESTE LIBRO LOS TIENES TODOS.
¡ME VOY A PRACTICAR!
¡ME GUSTA QUE TENGAN INQUIETUDES ARTÍSTICAS! LA MEJOR FORMA DE APRENDER ES PRACTICAR.
PORQUE SI QUIEREN...
...SI QUIEREN...
...SI QUIEREN...
¡PERO...! ¿QUÉ...?
¡PIN, DEJA LAS PRÁCTICAS PARA CUANDO NO ESTÉ HABLANDO CON LOS LECTORES! ¡QUE SE VAN A MAREAR!
@FAFNIR98


UNA PRODUCCIÓN REALIZADA ÍNTEGRAMENTE
EN LOS ESTUDIOS ACCIÓ
PRÓXIMAMENTE
EN LOS CINES DE
TODA ESPAÑA
EL GRAN
SECRETO
PREMIOS GOYA
Nominada mejor película de Animación
Un film de MIQUEL PUJOL
Música original de:
MANUEL GIL & RUDI GNUTTI
UNA PRODUCCIÓN REALIZADA ÍNTEGRAMENTE EN LOS ESTUDIOS ACCIÓ
Director de Producción HILARI PUJOL-Productor Ejecutivo JORDI CASTELLTORT-Dirección de Animación JOAN ESPINACH-VALENTÍ DOMÉNECH-FERNÁNDO MORO
Dirección Artística MAITE LÓPEZ ESPÍ-Asistentes Direc.Art.ROSER VALERO-ROSA Mª PÉREZ-Fondos RAFAEL LÓPEZ ESPÍ-Animación FX VIRGIL TOADER
Dirección 2D IBÁN ROCA-Orquesta Sinfónica de PRAGA Dirigida por A.KLEMENS
Generalitat de Catalunya Departament de Cultura
Televisió de Catalunya
Via digital
VICTORY Media Group
ESTRENO
17 de AGOSTO
ESCUELA DE
DIBUJO ANIMADO
El estudio ACCIÓ,productora de dibujos animados,premiada en Nueva York,
finalista en los EMMY,nominada a los GOYA y en Chicago por sus producciones,
abre en sus instalaciones una ESCUELA DE DIBUJO
para formar profesionales del sector.
Crta.de Barcelona 133,2ªPlanta
08290-Cerdanyola del Vallès
Barcelona
Tlf.935910253
.935801396
Composición Gráfica Xavi Pozo Vendrell
@FAFNIR98


MINI MONSTERS
Guión y Dibujo: David Ramírez Color: Estudio Caníbal
¡E-EL RECREO SE DEBE DE ESTAR ACABANDO!
¡HEMOS DE SALIR DE AQUÍ O EL PROFESOR ABRA SE ENFADARÁ!
Aquí nació el niño basura
M-MENOS MAL QUE SOY UN FANTASMA Y PUEDO ATRAVESAR LAS COSAS.
¡P-POR SUERTE, PORQUE SE HABÍAN OLVIDADO DE T-TIRAR DE LA CADENA EN MI TAZA!
SPLOP
¡DESPIERTA, LUPO, QUE YA ESTÁS FUERA!
SPLOP
¡Y TÚ!
las momias no necesitan PAPEL
¡AUMPF!
¡T-TÚ TIENES LA CABEZA DEMASIADO G-GRANDE!
...
MOMO MOMO MOM
ESO, HAZLO TÚ MOMSÉS, QUE ERES EL MÁS FUERTE.
SPLONK
¡¡AGH!!
¡BRUTO, SE ME HAN DESAFLOJADO LOS TORNILLOS!
¡VAMOS A LLEGAR TARDE A CLASE!
¡ATORNILLÁDMELA DE NUEVO, VENGA!
¡RÁPIDO!
¡MOMOM!
¡HOLA, PROFE!
FRANK...
¿ESTÁS BIEN?


DESCUBRE
NUEVOS TIPOS DE
POKéMON
Y acepta un nuevo desafío.
Ahora en Pokémon Oro y Plata te enfrentarás a dos nuevos tipos: Siniestro y Acero.
Como todos los tipos de Pokémon, éstos también tienen sus puntos fuertes y débiles.
¿Estás preparado para aprender nuevas estrategias? ¡Ve y hazte con todos!
TYRANITAR
Tipo: Roca/Siniestro
JOHTO
GAME BOY COLOR
Edición Oro
Edición Plata
¡YA DISPONIBLE!
Pokémon
¡Hazte con todos!
Nintendo
pokemon.nintendo.es
Compatible con Pokémon rojo, azul y amarillo. Válido para cualquier GAME BOY.
© 1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.
@FAFNIR98


Dibújalo
La PROFUNDIDAD
por TREMENDO ESTUDIO
Color: Apisonadora
¡ESTIMADOS DIBUCOLEGAS, PARA HOY, TENEMOS UN TEMA MUY PROFUNDO, ASÍ QUE PONED LOS CINCO SENTIDOS!
ZZZ
La Profundidad
El efecto de profundidad en el dibujo consiste en crear la ilusión de que, a pesar de que dibujamos sobre una superficie plana (de dos dimensiones), existen objetos o figuras que están más cerca o más lejos de nosotros (en la tercera dimensión). Para crear esta sensación recurrimos a tres trucos fundamentales:
El tamaño, la superposición y el grosor de líneas.
¡¿PERO, HIJO, QUÉ HAS HECHO?!
¿A QUE AHORA EL CUARTO DE BAÑO PARECE MÁS GRANDE?
1
El Tamaño
La idea es muy sencilla. Los objetos que están más cerca de nosotros son más grandes. Si os acordáis del tema de la perspectiva, veréis que es lo mismo, y si no, haced la prueba. Mirad desde muy cerca cualquier objeto de vuestro cuarto y luego id al punto de la habitación más lejano y volved a mirarlo. ¿A qué ha encogido? Conclusión: Si queremos que en un dibujo algo parezca que está lejos tendremos que dibujarlo más pequeño de lo que es.
EN UN DIBUJO, LOS TAMAÑOS DE LOS OBJETOS TIENEN QUE ESTAR RELACIONADOS CON EL TAMAÑO DEL PERSONAJE DIBUJADO.
A
¡PAPÁ, SOY MÁS ALTO QUE TÚ, TENDRÁS QUE OBEDECERME EN TODO LO QUE TE DIGA!
¡ESPERA, HIJO, QUE ME ACERCO! ¡NO TE OIGO!
Observa este dibujo. Parece que el hijo es más grande que su papá. Es porque el niño está bastante más cerca que el padre.
B
¿QUÉ DECÍAS?
¡NADA, NADA, JE...!
¡AGUA-FIESTAS!
Tras acercarse el padre hasta la posición del hijo, se descubre la verdad. El padre es más alto que su hijo. ¡Lógico!
MISTER X
¡QUÉ MOSQUEO!
Athos / EnriqueCarlos 18
Color: Apisonadora
NUNCA VI GENTE TAN RARA COMO LA DEL CONCURSO "EL COLECCIONISTA DEL AÑO"...
Don Perito Pérez
SRES. Del Ojal
COLECCIÓN DE PERAS
OJOS
¡MISTER X, ME HAN ROBADO MIS MOSCAS!
¡TENÍA MOSCAS DE TODO EL MUNDO! ¡MÁS DE 5.000!
¡Y EN UN DESCUIDO, ME LA HAN ROBADO TODAS! ¡BUAAAA!
¡SEÑOR PÁVEZ, ENTIENDO SU MOSQUEO!



2 La Superposición

La superposición no es ningún superhéroe pero sí que tiene un poder: Crear el efecto de profundidad en el dibujo. La superposición es muy fácil: **Todo lo que está delante tapa a lo que está detrás.** Por ejemplo, colocad una pelota delante de un jarrón, ¿a que no podéis ver el jarrón completo? Ahora, al revés, el jarrón delante de la pelota. ¿A que ocurre todo lo contrario? Eso es la superposición. ¡Muy cuidado con la pelota y el jarrón, que luego pasa lo que pasa!

MAL

En este dibujo, como las figuras no se tapan las unas a las otras, podría ser que el primero fuera el corredor de la derecha, aunque se vea más pequeño.

BIEN

Ahora ya sabemos que, lógicamente, el corredor de la izquierda es el que va primero porque tapa parte del cuerpo del otro que va detrás.

EJERCICIO

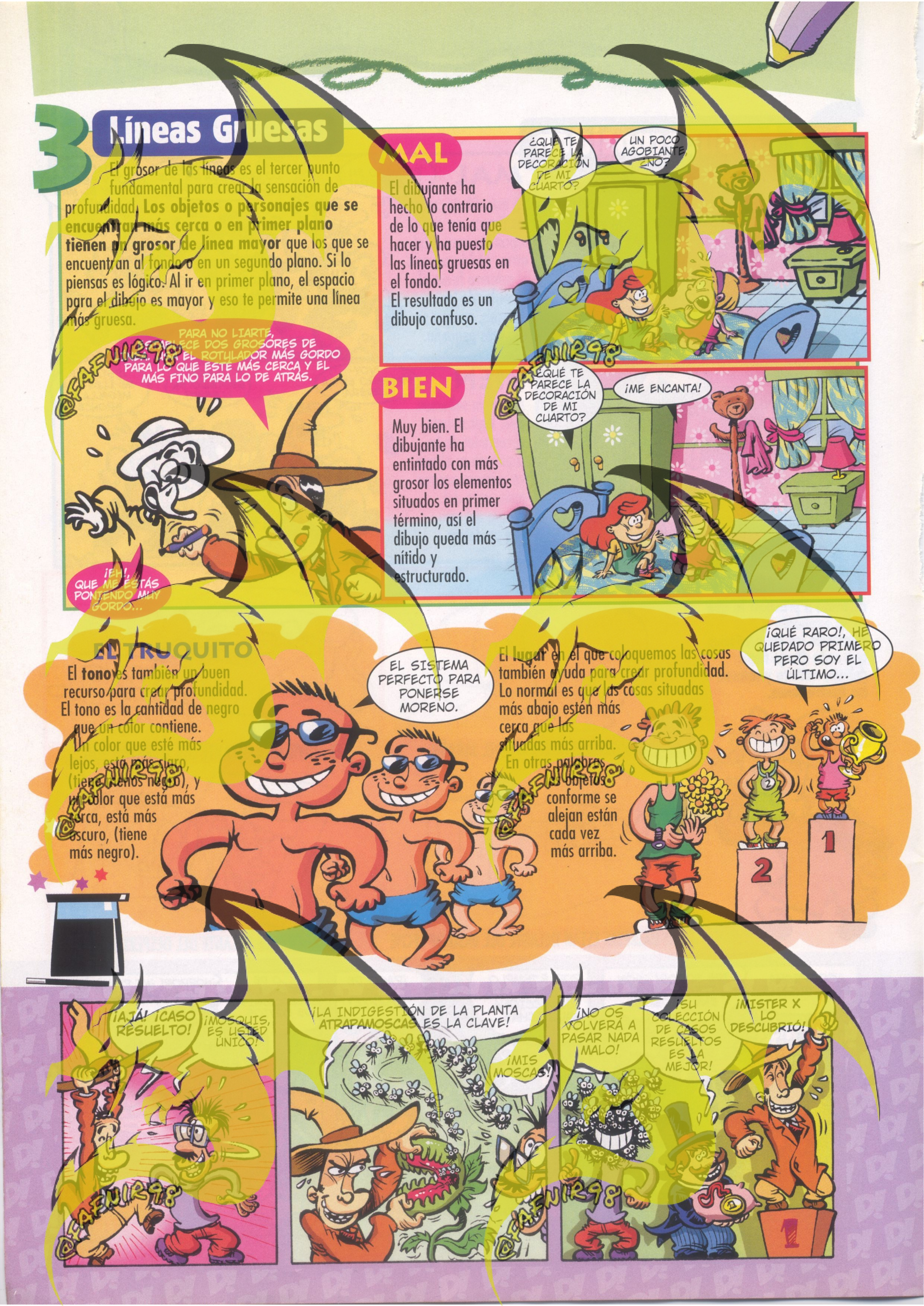
Anímate a practicar lo que te he explicado y, siguiendo las instrucciones que cada dibujo tiene debajo, entinta y colorea las ilustraciones.

LA PELOTA ESTÁ DETRÁS DEL JARRÓN

EL MÓVIL ESTÁ DELANTE DEL TELÉFONO FIJO

LAS GALLETAS ESTÁN DELANTE DEL VASO DE LECHE

EL MARCO ESTÁ DELANTE DEL DESPERTADOR



3 Líneas Gruesas

El grosor de las líneas es el tercer punto fundamental para crear la sensación de profundidad. **Los objetos o personajes que se encuentran más cerca o en primer plano tienen un grosor de línea mayor** que los que se encuentran al fondo o en un segundo plano. Si lo piensas es lógico. Al ir en primer plano, el espacio para el dibujo es mayor y eso te permite una línea más gruesa.

MAL

El dibujante ha hecho lo contrario de lo que tenía que hacer y ha puesto las líneas gruesas en el fondo.
El resultado es un dibujo confuso.

BIEN

Muy bien. El dibujante ha entintado con más grosor los elementos situados en primer término, así el dibujo queda más nítido y estructurado.

EL TRUQUITO

El **tono** es también un buen recurso para crear profundidad. El tono es la cantidad de negro que un color contiene. Un color que esté más lejos, está más claro, (tiene menos negro), y un color que está más cerca, está más oscuro, (tiene más negro).

El **lugar** en el que coloquemos las cosas también ayuda para crear profundidad. Lo normal es que las cosas situadas más abajo estén más cerca que las situadas más arriba. En otras palabras, los objetos conforme se alejan están cada vez más arriba.

Pasa el rato con el pato Torcuato

EL ENIGMA

Otro caso de ***Mister X***

"La familia de Torcuato"

La familia de Torcuato vino para visitar a su hijo. Por fin pude conocer a **Don Torcuatón**, el padre, a **Torcuata,** la guapa madre y al hermano pequeño, **Torcuatito**. El lema de la familia era: "La familia que duerme unida permanece unida". Era una gente con mucho sentido del humor y nunca se enfadaba. Incluso Don Torcuatón, que por lo visto, esa misma mañana se había caído de una silla, estaba contento. Siempre estaban gastándose bromas entre ellos. La última era que le habían puesto a Torcuato su despertador en lo alto del armario y sonaba tanto que no le dejaba dormir. A Torcuato, la broma no le había hecho mucha gracia y quería que yo descubriera quién había sido el gracioso. Me divertí mucho interrogándolos. Al final, descubrí al culpable. ¿Lo sabes tú ya? La clave, como siempre, en el dibujo.



SOLUCIÓN: Don Torcuatón colocó el despertador en lo alto del armario, por eso se pegó el porrazo, y la silla está rota.

¡QUÉ DIFERENCIA!

Nuestro despistado dibujante ha cometido siete errores al repetir el dibujo de Mister X. Juega con tus amigos a ver quién es el más rápido en descubrirlos.



SOLUCIÓN:
7 diferencias en el dibujo B:
Dedos, bigote, ojos, dientes, corbata, correa y calcetín.

¡PSST! EL CHIVATAZO

Que me han dicho que el artista renacentista **Leonardo Da Vinci** fue uno de los primeros en ocuparse del estudio de la profundidad en el dibujo. Descubrió lo que él llamó "la perspectiva aérea", que venía a decir que los objetos más cercanos son más oscuros y los más alejados, más claros. Echa un vistazo a tu alrededor, sobre todo a las montañas, y comprobarás que no se equivocaba un pelo. ¡Era un genio!





FINAL FA

LA FUERZA INTERIOR

FINAL FANTASY es uno de los videojuegos para PlayStation más vendidos de la historia. Su enorme éxito ha logrado que se estrene en los cines de todo el mundo una superproducción inspirada en este popular juego.

por Tomás Pardo

Con **FINAL FANTASY** llega el comienzo de una era digital y de una nueva forma de contar historias. El título de **Columbia** y **Square** es la primera película que simula toda una variedad de emociones y movimientos a través de personajes humanos digitales. Todo está creado por ordenador y es la primera que se utilizan actores virtuales para llevar a la pantalla una historia convincente y compleja.

LA FANTASÍA FINAL DE AKI

Es el año 2065 y la Tierra está sitiada. Un meteorito ha chocado contra el planeta y ha liberado un ejército de criaturas extraterrestres que nos invade. Estas criaturas están amenazando con extinguir toda la vida en el planeta. Los escasos sobrevivientes del asalto inicial se han retirado para esconderse en otras ciudades. Pero cada vez son menos y están más debilitados.

Todavía quedan personas como la **Dra. Aki Ross**, personas que se esfuerzan en detener la guerra y expulsar a los invasores. **Aki** es la última esperanza que tiene la humanidad para volver a ser libre.

Con la guía de su profesor, el **Dr. Sid**, y la ayuda de los **Deep Eyes**, un escuadrón militar liderado por el valeroso capitán **Gray Edwards**, **Aki** se prepara para salvar a la Tierra y a sí misma.

Infectada por un alienígena, **Aki** tiene la llave para descubrir el secreto que derrotará a los extraterrestres. Pero su búsqueda es frenada por la oposición del general **Hein**, que planea utilizar un cañón espacial que aniquilará a los alienígenas y posiblemente también a la Tierra. Con muy poco tiempo para actuar, **Aki** intentará descubrir el significado de las pesadillas que le acechan para encontrar una respuesta al misterio alienígena, mientras reúne un equipo para salvar al planeta de su destrucción.

Para ello tendrá que luchar en dos frentes: contra los invasores y, en sus propias filas, contra el perverso general **Hein**.

¿Notáis la diferencia entre realidad y 3D? Pues esto es sólo una pequeña muestra de lo que son capaces de hacer los chicos de Square.



NTASY

...LOS PROTAGONISTAS...

Aki Ross

Infectada por los alienígenas, **Aki** debe usar su inteligencia para descubrir la forma de derrotar a los invasores. En su interior está la respuesta para ganar la batalla y salvar a la Tierra de su destrucción. Pese a la falta de tiempo, **Aki** es optimista e intentará superar todos los obstáculos para conseguir su objetivo.

Dr. Sid

Es el mentor de la doctora **Aki Ross**. El **Dr. Sid** posee una gran mente así como un corazón compasivo. Es el guía de **Aki**, a quien no sólo da consejos científicos, sino también paternales. El destino de la Tierra depende de su visión científica.

Gray Edwards

Es el capitán y líder del escuadrón **Deep Eyes** y se enfrenta a los invasores sin dudarlo. Su lealtad hacia el equipo es recompensada por el apoyo incondicional de su tropa.

Ryan Whittaker

Sargento del escuadrón **Deep Eyes** y segundo en el mando, muestra plena dedicación a su equipo y su causa. Su desinterés y valor son un ejemplo para sus compañeros. Aunque a veces es un poco irreverente, reconoce a **Gray Edwards** como su superior, además de ser su mejor amigo. **Ryan** buscará la victoria hasta que él o los atacantes se rindan.

Neil Fleming

Verdadero cerebro del escuadrón **Deep Eyes, Neil** pone al servicio del grupo su inteligencia y fortaleza física para destruir a los alienígenas. Posee un sarcástico sentido del humor y es un militar de total confianza.

General Hein

Es un héroe guiado por un deseo de venganza que busca un final rápido a la invasión alienígena. **Hein** es un gran estratega militar, pero el ego anula su sabiduría. Deseando vengar a su familia, el general **Hein** hará lo que sea necesario para destruir al enemigo y los planes de **Aki**. Sin embargo, su obstinación y odio pueden ser una amenaza para la Tierra mayor que los invasores.

Jane Proudfoot

Jane es una mujer que intenta hacerse un hueco entre un ejército de hombres. Atlética y experta en armamento, su carácter duro y malhumorado choca muchas veces con el peculiar humor de **Neil**.

Esta galería de personajes nos presenta a unos protagonistas muy bien definidos, cada uno dotado con una personalidad única. ¡Como los actores de verdad!



UN TRABAJO MUY DURO

El estudio ha reunido a prestigiosos artistas de todas partes del mundo para la realización de esta película. Los hay que trabajaron en **GODZILLA**, **TITANIC** o en **THE MATRIX** e incluso en algunas de las superproducciones de **Disney**. Algunos diseñadores trabajan en detalles como las texturas de la piel y el pelo de los personajes humanos, otros se encargan de construir los vehículos, los campos de batalla y las armas futuristas...

La representación exacta de detalles como los colores y las texturas de la piel, las expresiones faciales y los detalles del pelo o las arrugas de la ropa supuso grandes retos de animación, que necesitaron ser resueltos de una manera especial. Para superar muchos de los problemas técnicos, los programadores de **Square** han desarrollado sus propias herramientas de *software*.

Todos los personajes, objetos y accesorios han sido diseñados con total detallismo hasta tal punto que parecen reales.

LA PELI Y LOS JUEGOS

EL "CULPABLE" DE TODO

Hironobu Sakaguchi, además de ser el creador de la saga **FINAL FANTASY**, es el director de la película. Lleva mucho tiempo hablando sobre su deseo de crear "una nueva forma de entretenimiento", haciendo uso de la situación en la que se encuentra la tecnología de diseño gráfico por ordenador, para que el público pueda disfrutar de una aventura interactiva. "Durante mucho tiempo el sueño de los diseñadores gráficos ha sido crear, por ordenador, a un personaje humano tan real, que no se notara la diferencia entre las imágenes gráficas y las de una película de acción real. Tras haber simulado con éxito las emociones y movimientos humanos a través del diseño gráfico de animación, la película hará que los espectadores participen en un emocionante viaje de descubrimiento personal" dice Hironobu Sakaguchi.

Como podéis suponer, es una película repleta de acción, pero también de solidaridad y amistad entre compañeros. El argumento es totalmente original y los personajes han sido creados completamente por ordenador. Aunque respeta el espíritu de los juegos y resalta el trabajo en equipo, la película no trata ninguna historia de la saga.

Pero que nadie crea que para entender el argumento de la película se ha de conocer a la perfección los juegos en los que está basada. La trama ha sido cuidadosamente diseñada para atraer no sólo a los amantes de los videojuegos sino a un público mucho más amplio al que le guste el cine de animación.



NTASY
LA FUERZA INTERIOR

FINAL FANTASY: LOS VIDEOJUEGOS

En 1987, Hironobu Sakaguchi creó el videojuego de éxito internacional, FINAL FANTASY, que tuvo un inmenso éxito y se convirtió en una saga, cuya novena entrega llegó a España a principios de año. Y cuando todavía no ha salido a la venta el décimo capítulo, ya se está hablando de su undécima parte. Algunos datos:

- El título inicial vendió 1.300.000 unidades en Japón y Estados Unidos.
- La primera semana de ventas **FF VII** alcanzó los dos millones de unidades, hasta llegar a los seis millones de unidades en todo el mundo.
- **FF VIII** batió el récord vendiendo dos millones de unidades antes de salir a la venta en Japón.
- Cuando **FF VIII** se presentó en Estados Unidos, en Septiembre de 1999, alcanzó cifras de venta superiores a las de ninguna otra producción musical o cinematográfica del momento, y aún hoy sigue siendo un título conocido y que ha vendido mas de seis millones de unidades en todo el mundo.
- Las cifras previas a la venta de **FF IX** rebasaron el millón antes que ningún otro juego en Japón, incluyendo **FF VIII**, que tenía el récord.
- Con más de treinta millones de unidades vendidas, la saga **FF** se ha convertido en el juego de más éxito en la historia de los videojuegos.
- Su número de fans es tan grande que **Yahoo** tiene [illegible] páginas web con información, consejos y comentarios sobre los juegos.
- Para el verano del próximo año está prevista la llegada de **FF X**.

FINAL FANTASY IX, avanzando siempre avanzando.

En febrero de 2001 apareció la última entrega de FINAL FANTASY para PlayStation. Se trataba de FINAL FANTASY IX. El juego introduce a los jugadores en un argumento de numerosas historias secundarias con ocho personajes únicos que utilizan distintas armas en su lucha por el bien. El juego se centra en el codicioso deseo de una reina por dominar el mundo. Brahne, la reina de Alejandría, ha comenzado a utilizar armas mágicas altamente avanzadas para aterrorizar a los reinos vecinos. Los jugadores siguen a un grupo compuesto por bandidos, caballeros y magos conducidos por **Zidane**, un experto ladrón. Todos se unirán para intentar detener a la reina y a las malignas fuerzas que la acompañan.

LOS JUGUETES

Bandai pone a la venta, coincidiendo con el estreno de la película, toda una línea de juguetes basados en los personajes aparecidos en la misma. Una excelente colección de figuras que representa fielmente cada detalle de los personajes del film. Si a todo esto, le añadimos las figuras basadas en los videojuegos de FINAL FANTASY IX y, más adelante, las de FINAL FANTASY X, podemos afirmar que los seguidores de esta fantástica saga están de enhorabuena.

DIBUCONCURSO TOALLAS FINAL FANTASY

Dibújanos a tu personaje preferido de la peli y envíalo con tus datos a:

Dibuconcurso
Toallas Final Fantasy
Revista ¡Dibus!
c/Fluvià, 89 08019 Barcelona

Llévate a la playa a los protas de la peli, dibucolega.

Sorteamos 10 TOALLAS de la peli del momento: FINAL FANTASY.

Tienes hasta el 31 de septiembre para enviar tus dibujos.


TOM
Daniel Torres
?
?
¡TOM!
¡TOM TOM!
?
DANIEL TORRES


DiBU CONCURSO
FINAL FANTASY
THE MOVIE
Los fascinantes personajes de Final Fantasy, la película, ya están listos para la acción. Aki, el Dr. Sid, Gray, Neil, Hein, Ryan... ¡Incluso uno de los extraterrestres!
Dibuja a los extraterrestres de Final Fantasy, la película.
Sorteamos 24 figuras de los personajes de
FINAL FANTASY THE MOVIE de Bandai.
scan 000976-7-19
¡Rápido! envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO
FINAL FANTASY THE MOVIE
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de septiembre para enviarnos tu respuesta!
BANDAI
DIBUCONCURSO FINAL FANTASY THE MOVIE
Dibuja a los extraterrestres de Final Fantasy, la película.
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:



Fantasy

El Señor de los Anillos

La comunidad del Anillo

Las tres películas que se están rodando a la vez en Nueva Zelanda siguiendo el formato de trilogía que tiene el libro El Señor de los Anillos: La Comunidad del anillo, Las dos torres y El retorno del rey. Este mes echaremos un vistazo al argumento general y conoceremos a los pueblos libres de la Tierra Media.

El argumento...

En la Tercera Edad del mundo reaparece un malvado espíritu llamado **Sauron**, cuyo deseo es dominar la Tierra Media creando un gran dominio desde las sombras. Los Pueblos Libres (de hombres, elfos, hobbits y enanos) cuentan con la ayuda de **Gandalf el Gris**, un misterioso mago que lleva incontables años ayudándoles. **Sauron** quiere recuperar un objeto que le permitirá recuperar su antiguo poder, un anillo mágico, el **Único**. Para evitarlo, **Gandalf** organiza una compañía, de la que él mismo formará parte, a la que envía a un peligroso viaje con el objetivo de destruir el **Único**, que ahora está en posesión de un tranquilo hobbit de la Comarca: **Frodo Bolsón**. **Sauron** intentará interceptar a la Compañía con todos sus medios y, para empezar, envía a los nueve **Espectros del Anillo** o **Nâzgul**, que aparecen en forma de jinetes negros.

Más de un dolor de cabeza acarreará el Anillo al bueno de Frodo.

El autor: JRR Tolkien

Por increíble que parezca, todo esto surgió de la imaginación de un solo hombre, un escritor inglés que vivió desde 1892 hasta 1973. Creó todo un mundo lleno de historias y seres fantásticos que marcaron profundamente el género de la fantasía heroica.

JRR Tolkien, nacido en Bloemfontein (Sudáfrica), fue catedrático en Oxford y un reconocido filólogo y lingüista. Sus libros han hecho pasar muy buenos ratos desde que en 1937 se publicó la primera edición de **El Hobbit**, el antecesor de **El Señor de los Anillos**, que no vio la luz hasta 1954.

Tolkien publicó otras obras como **Egidio, el granjero de Ham**, **Árbol y Hoja**, **Las aventuras de Tom Bombadil** o **El Herrero de Wooton Mayor**. Su hijo **Christopher** publicó, cuatro años después del fallecimiento de su padre, **El Simarillion**, que recoge una buena parte de la mitología que creó el autor.



Los pueblos libres

La Comarca

Es un tranquilo lugar en el que los dragones, los elfos y los malos espítritus no son más que habladurías y cuentos para asustar a los niños. Los hobbits no son conscientes de la seria amenaza que tiene en vilo a la Tierra Media. Sólo un grupo de aguerridos jóvenes estará dispuesto a emprender la aventura y a creer en lo que realmente ocurre. La Comarca está muy alejada de las guerras que hay on el Enemigo en otros lugares y jamás un orco ha acercado por allí su maloliente hocico.

Peregrin Tuk (alias Pippin) acompaña a **Frodo** en su aventura dispuesto a correr todo tipo de riesgos.

Los dúnadan

Trancos pertenece a la antigua raza de los Dúnadan, los hombres que una vivieron en Númenor, una isla que estaba no demasiado lejos de las tierras inmortales del Oeste y que tenía muy buena relación con los elfos. Los Dúnadan vivían muchos más años que los hombres corrientes (algunos podían llegar hasta los 300) y también tenían otras características que los hacían especiales y diferentes al resto de los hombres además de la longevidad.
Trancos es uno de sus descendientes.

Rivendel

Rivendel es uno de los últimos refugios de los elfos en la Tercera Edad de la Tierra Media y lo custodia **Elrond Medio Elfo**. Es el primer lugar en el que la Compañía podrá descansar y tomar fuerzas para continuar con su peligroso viaje. A **Rivendel** también se le llama "La última morada", ya que la mayoría de los elfos se están marchando por mar hacia las tierras inmortales del Oeste.



Destino de CABALLERO

estreno 7 de septiembre

En el siglo XIV, en plena Edad Media, para ser caballero también había que ser noble y de nacimiento, no valía eso de "pero es que me gustaría mucho serlo... porfa...". Por más vocación que hubiera, sin "papis" no había manera.

Pero **William**, el hijo de un escudero, está dispuesto a marcar la diferencia él solito. ¡Va a convertirse en un caballero tanto si les gusta a los demás como si no! Se le presenta la oportunidad el día en que el caballero al que sirve es derrotado en un torneo. Para vengarle, decide acabar él el combate y... ¡gana! A partir de entonces **William** irá haciéndose famoso ganando un torneo tras otro... En su aventura le acompañan su hermano **Roland**, su amigo **Wat** y el famoso poeta **Geoff Chaucer**, que por entonces no llegaba a la treintena y que se convierte en una especie de "manager". También está en el grupo la atrevida **Kate**, herrera de oficio.

La dama

La bella **Jocelin** es el centro de atención durante las justas. ¿Quién será el afortunado que consiga llevar su prenda?

El malo

Es un famoso caballero llamado **Conde Adhemar**, que está dispuesto a todo para acabar con los sueños de **William**.

¿Sabías que...?

- La película se filmó en la República Checa, en Praga, que en el medievo ya era una ciudad antigua.
- Uno de los decorados que se construyó era más grande que dos campos de fútbol americano juntos.
- Algunos de los escenarios de la película son: Londres en la época medieval, tres campos de torneos y la población de Rouen.
- **Geoffrey Chaucer** es un personaje histórico (1342-1400). Su obra más conocida es **Cuentos de Canterbury**. Uno de éstos lleva por título **The knight's tale**, muy parecido al título en inglés de la película: **A knight's tale**.
- **Heath Ledger**, que interpreta a **William**, había protagonizado una serie titulada **Connor, el rugido**, que pudimos ver en nuestras pantallas; también ha progonizado **El patriota** junto a **Mel Gibson**, más recientemente.
- Uno de los temas de la película, **We will rock you**, es de **Queen**.
- Un auténtico herrero intentó enseñarle algo de su oficio a la actriz que interpreta a **Kate**, pero ella declara que las herraduras que hizo parecían ceniceros.
- Los caballos usados para los torneos pertenecían a una raza especial llamada **Kladruby** y eran caballos bastante más grandes de lo normal.

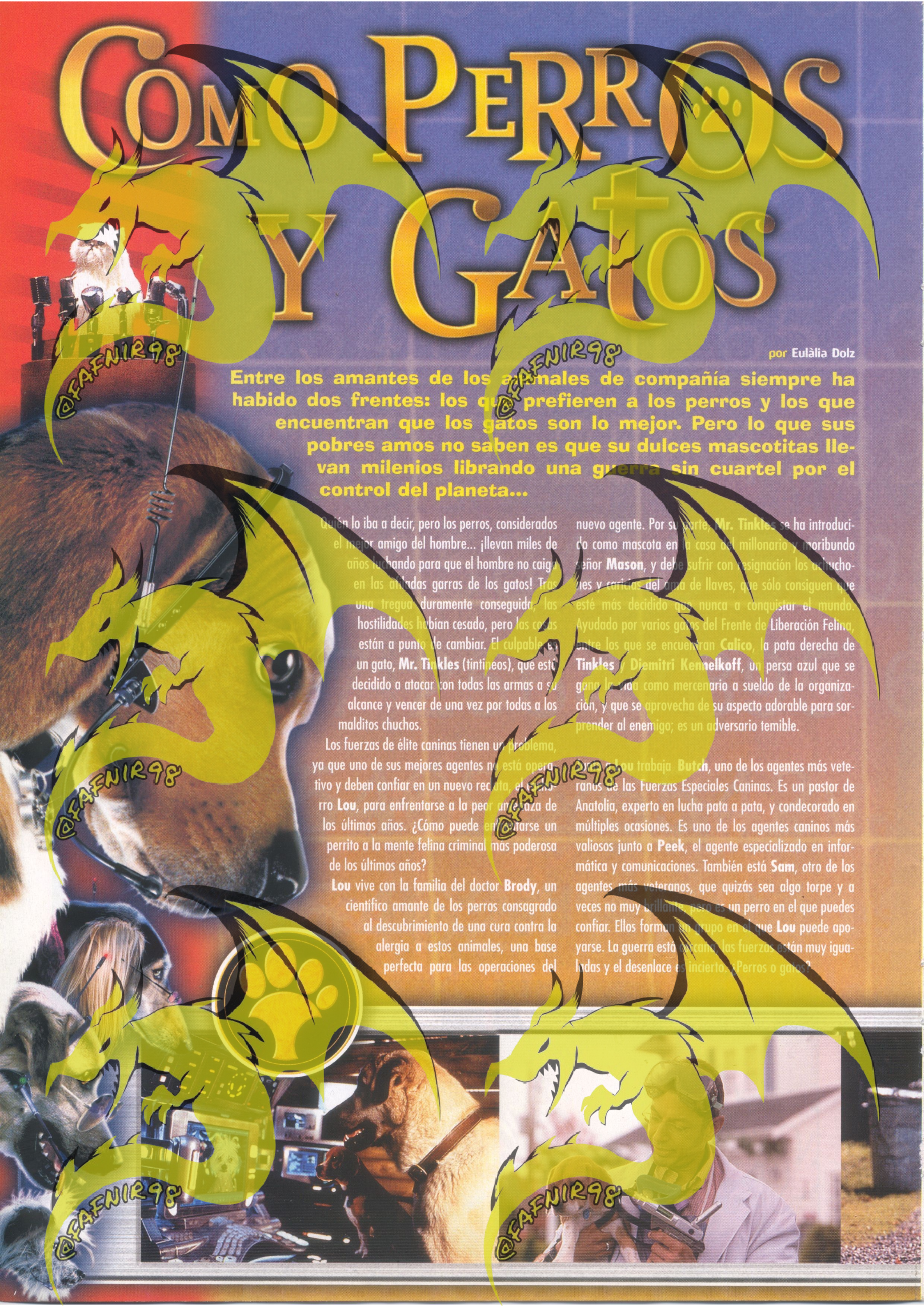
Mossflower

Por: Brian Jacques
Edita: Montena Mondadori

Ésta es la historia de **Martín el Guerrero**, un luchador legendario que vivió mucho antes de que se construyera la abadía de **Redwall** en Mossflower. En aquel tiempo, reinaba el caos y los pacíficos habitantes de Mossflower recibían un ataque tras otro... **Martín**, con su espada reluciente y su audacia, consigue recuperar la paz en estos dominios, en los que se construirá una fortaleza en la que sus habitantes tengan un lugar donde refugiarse. Guíate por los dominios de Mossflower gracias al mapa que encuentras al principio del libro y sigue a **Martín el Guerrero** en su aventura.



Como Perros y Gatos



por **Eulàlia Dolz**

Entre los amantes de los animales de compañía siempre ha habido dos frentes: los que prefieren a los perros y los que encuentran que los gatos son lo mejor. Pero lo que sus pobres amos no saben es que su dulces mascotitas llevan milenios librando una guerra sin cuartel por el control del planeta...

Quién lo iba a decir, pero los perros, considerados el mejor amigo del hombre... ¡llevan miles de años luchando para que el hombre no caiga en las afiladas garras de los gatos! Tras una tregua duramente conseguida, las hostilidades habían cesado, pero las cosas están a punto de cambiar. El culpable es un gato, **Mr. Tinkles** (tintineos), que está decidido a atacar con todas las armas a su alcance y vencer de una vez por todas a los malditos chuchos.

Los fuerzas de élite caninas tienen un problema, ya que uno de sus mejores agentes no está operativo y deben confiar en un nuevo recluta, el cachorro **Lou**, para enfrentarse a la peor amenaza de los últimos años. ¿Cómo puede enfrentarse un perrito a la mente felina criminal más poderosa de los últimos años?

Lou vive con la familia del doctor **Brody**, un científico amante de los perros consagrado al descubrimiento de una cura contra la alergia a estos animales, una base perfecta para las operaciones del nuevo agente. Por su parte, **Mr. Tinkles** se ha introducido como mascota en la casa del millonario y moribundo señor **Mason**, y debe sufrir con resignación los apachuchones y caricias del ama de llaves, que sólo consiguen que esté más decidido que nunca a conquistar el mundo. Ayudado por varios gatos del Frente de Liberación Felina, entre los que se encuentran **Calico**, la pata derecha de **Tinkles** y **Diemitri Kennelkoff**, un persa azul que se gana la vida como mercenario a sueldo de la organización, y que se aprovecha de su aspecto adorable para sorprender al enemigo; es un adversario temible.

Junto a **Lou** trabaja **Butch**, uno de los agentes más veteranos de las Fuerzas Especiales Caninas. Es un pastor de Anatolia, experto en lucha pata a pata, y condecorado en múltiples ocasiones. Es uno de los agentes caninos más valiosos junto a **Peek**, el agente especializado en informática y comunicaciones. También está **Sam**, otro de los agentes más veteranos, que quizás sea algo torpe y a veces no muy brillante, pero es un perro en el que puedes confiar. Ellos forman un grupo en el que **Lou** puede apoyarse. La guerra está cercana, las fuerzas están muy igualadas y el desenlace es incierto. ¿Perros o gatos?



DETRÁS DE LAS CÁMARAS

Combinando modernas técnicas de animación con animales muy bien entrenados y la actuación de algunos actores de carne y hueso, como **Jeff Goldblum** interpretando al doctor **Brody**, **COMO PERROS Y GATOS** es una de las apuestas de este verano. Si queréis pasar un rato divertido en el cine y reíros un rato con el complot de un gato persa para dominar el mundo, es vuestra película.

Lou

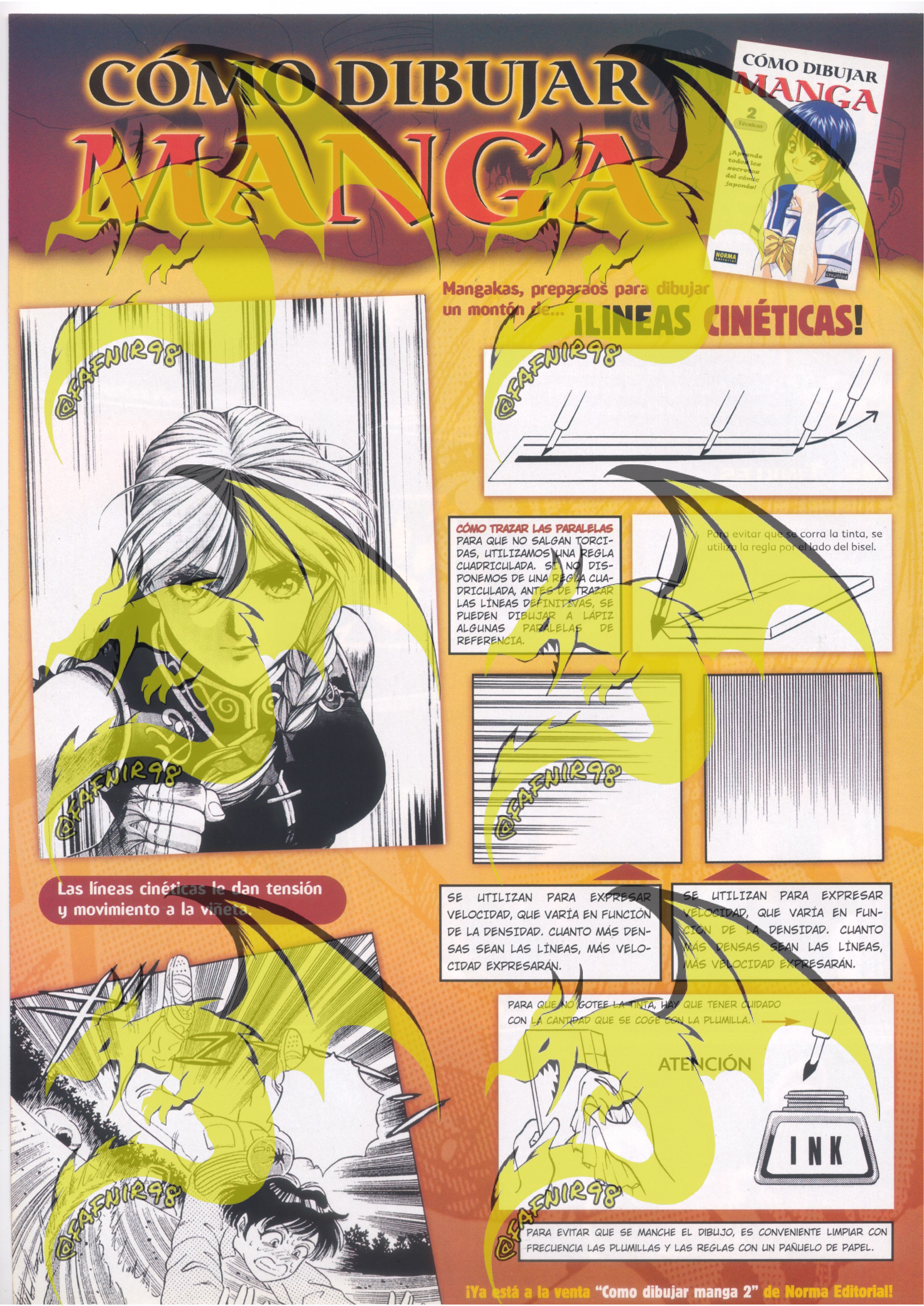
Tobey Maguire (el nuevo **Spiderman**) da voz a este cachorrito Beagle de menos de un año, el agente 1-007 NB, experto en relaciones humanas y cinturón verde de kung-fu. Vive con los **Brody** y de repente se encuentra con el futuro de los humanos y los perros en sus patas.

Mr. Tinkles

Es un gato persa blanco que tuvo una infancia difícil. Tras la muerte de su madre pareció encontrar la felicidad en la escuela, pero su padre, un gato distante y arrogante, le hizo abandonarla y escapó, convirtiéndose en un gato vagabundo. Así contactó con el Frente de Liberación Felina y se convirtió en su dirigente.

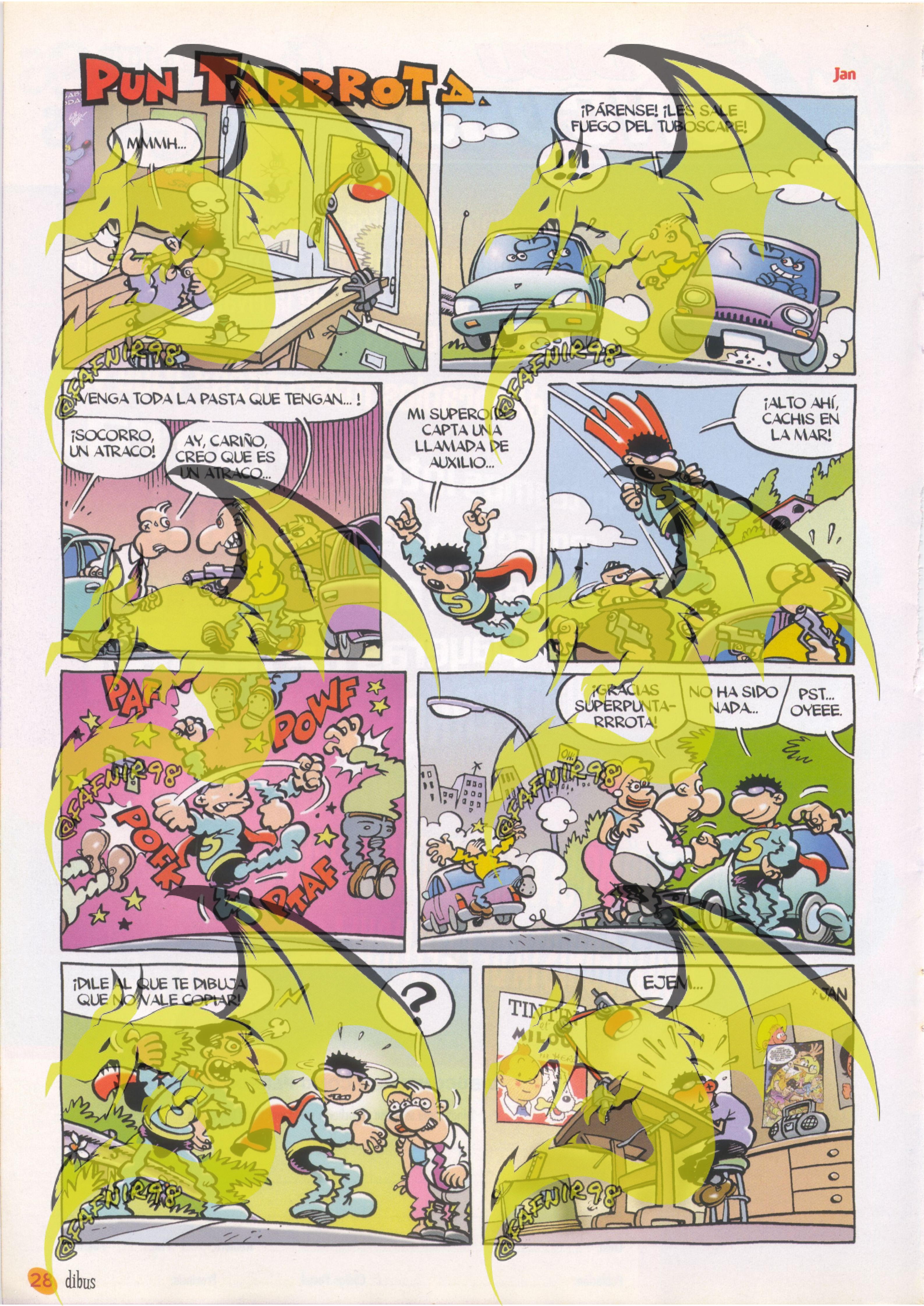
Lou demuestra ser un cachorro de armas tomar

Mr. Tinkles no duda en utilizar todos los métodos a su alcance



CÓMO DIBUJAR MANGA
CÓMO DIBUJAR MANGA
2
Técnicas
¡Aprende todos los secretos del cómic japonés!
NORMA Editorial
Mangakas, preparaos para dibujar un montón de... ¡LÍNEAS CINÉTICAS!
CÓMO TRAZAR LAS PARALELAS
PARA QUE NO SALGAN TORCIDAS, UTILIZAMOS UNA REGLA CUADRICULADA. SI NO DISPONEMOS DE UNA REGLA CUADRICULADA, ANTES DE TRAZAR LAS LÍNEAS DEFINITIVAS, SE PUEDEN DIBUJAR A LÁPIZ ALGUNAS PARALELAS DE REFERENCIA.
Para evitar que se corra la tinta, se utiliza la regla por el lado del bisel.
Las líneas cinéticas le dan tensión y movimiento a la viñeta.
SE UTILIZAN PARA EXPRESAR VELOCIDAD, QUE VARÍA EN FUNCIÓN DE LA DENSIDAD. CUANTO MÁS DENSAS SEAN LAS LÍNEAS, MÁS VELOCIDAD EXPRESARÁN.
SE UTILIZAN PARA EXPRESAR VELOCIDAD, QUE VARÍA EN FUNCIÓN DE LA DENSIDAD. CUANTO MÁS DENSAS SEAN LAS LÍNEAS, MÁS VELOCIDAD EXPRESARÁN.
PARA QUE NO GOTEE LA TINTA, HAY QUE TENER CUIDADO CON LA CANTIDAD QUE SE COGE CON LA PLUMILLA.
ATENCIÓN
INK
PARA EVITAR QUE SE MANCHE EL DIBUJO, ES CONVENIENTE LIMPIAR CON FRECUENCIA LAS PLUMILLAS Y LAS REGLAS CON UN PAÑUELO DE PAPEL.
¡Ya está a la venta "Como dibujar manga 2" de Norma Editorial!
@FAFNIR98


DIBU
CONCURSO
COMO PERROS Y GATOS
Perros que son agentes secretos y gatos ninja que además quieren dominar el mundo... El mundo es escenario, una vez más, de la rivalidad milenaria entre PERROS Y GATOS.
¿Adorables mascotitas? ¡Qué va!
Sorteamos lotes de gorra, camiseta, vasos, mini básquet, alfombrillas y bolsas playeras de la peli COMO PERROS Y GATOS.
DINOS CÓMO SE LLAMA EL CACHORRO PROTAGONISTA DE LA PELÍCULA.
WARNER BROS. PICTURES
AN AOL TIME WARNER COMPANY
©2001 Warner Bros. All Rights Reserved
Envíanos tu respuesta junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO
COMO PERROS Y GATOS
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
hasta el 30 de septiembre para enviarnos tu respuesta!
DIBUCONCURSO COMO PERROS Y GATOS
Dinos cómo se llama el cachorro protagonista de la película.
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98


PUN TARRROTA
Jan
MMMH...
¡PÁRENSE! ¡LES SALE FUEGO DEL TUBOSCAPE!
¡VENGA TODA LA PASTA QUE TENGAN... !
¡SOCORRO, UN ATRACO!
AY, CARIÑO, CREO QUE ES UN ATRACO...
MI SUPEROÍDO CAPTA UNA LLAMADA DE AUXILIO...
¡ALTO AHÍ, CACHIS EN LA MAR!
PAF
POWF
POCK
PTAF
¡GRACIAS SUPERPUNTA-RRROTA!
NO HA SIDO NADA...
PST... OYEEE.
¡DILE AL QUE TE DIBUJA QUE NO VALE COPIAR!
?
EJEM...
JAN
TINTIN



CLUB SUPER 3 digital

Chicas con capa y antifaz, insectos extraterrestres, ositos de peluche cosmopolitas... Sí, dibucolega, todo esto es posible en **Canal Club Super 3**, donde no hay fronteras para la imaginación.

LA SORPRENDENTE ENIGMA, UNA ESTUDIANTE DIFERENTE.

Un día como cualquier otro **Agatha Cherry** conoce a un misterioso anciano oriental que cambia su vida... ya que la convierte en superheroína de la noche a la mañana. Ahora **Agatha** es **Enigma**, una justiciera que vela por su ciudad y que intenta solucionar los numerosos problemas que vienen desde los bajos fondos de la urbe. **Enigma** vuelve a **Canal Club Super 3** a partir del 1 de septiembre, después de unas merecidas vacaciones. Se emite cada día por la mañana a las 7:35 y por la tarde a las 18:20.

INSEKTORS

Un meteorito transforma la vida del planeta **Karbon**, habitado por insectos, y lo transforma en un lugar lleno de luz, color y flores. Allí viven los **Joyces**, unos pacíficos insectos liderados por el **Gran Artificiero**, padre de **Aelia** y **Fulgor**. Por otro lado están los **Beurks**, que también viven en el planeta, pero que detestan el modo de vida de los **Joyces**. La reina **Bakrakra** los gobierna y su objetivo es saquear los campos de flores en los que viven los **Joyces**... ¿Lo conseguirá?

ESTRELLA INVITADA: CORDUROY

Le gusta:
atravesar la realidad para jugar con su amiga **Lisa** en el mundo mágico.

No le gusta:
lo que contaminan los vehículos en la ciudad.

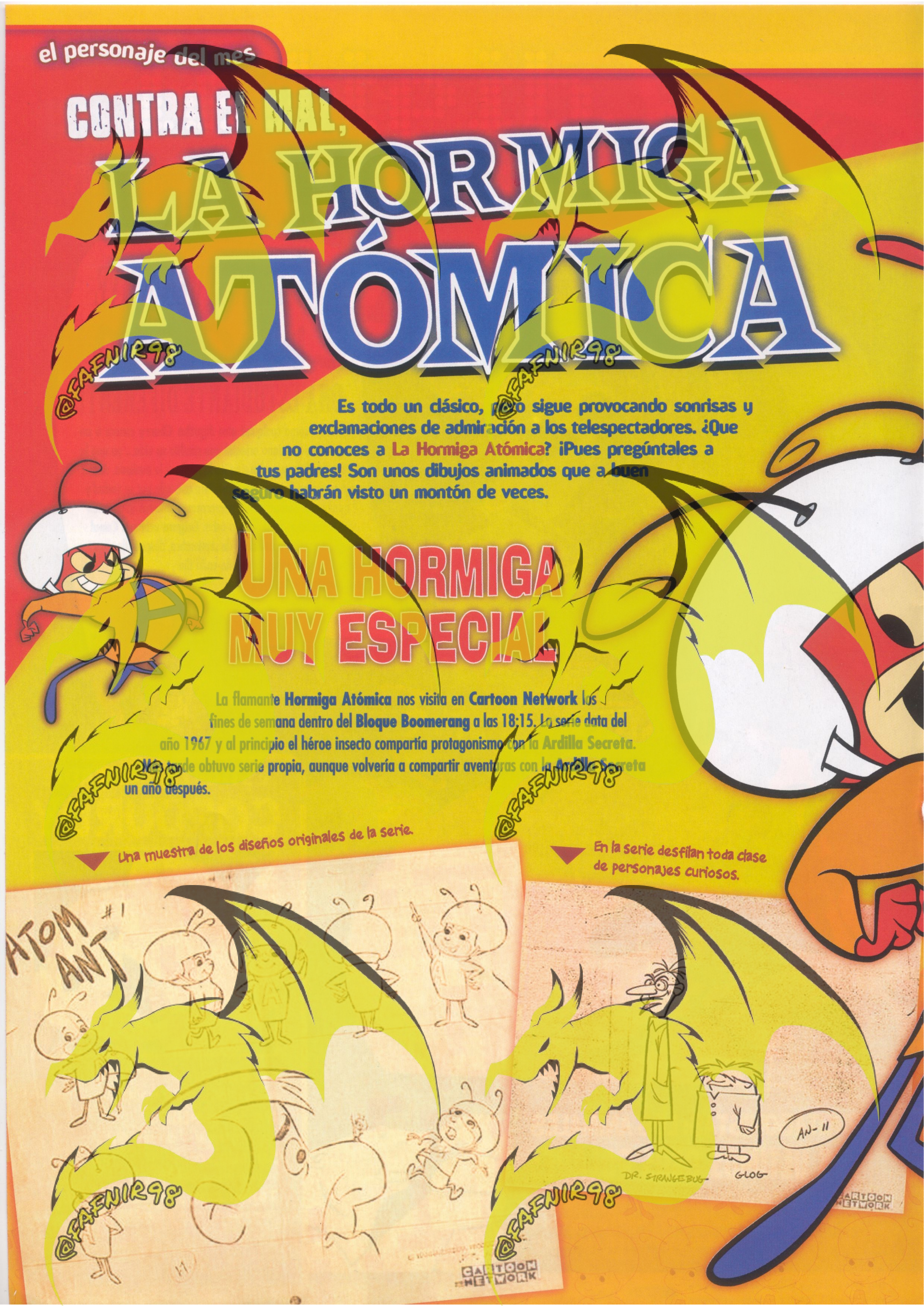
Su sueño:
una ciudad limpia y agradable.

Tiene que...
¡reunir a todos sus amigos para pasarlo en grande!

PROTAGONISTAS: LOS ANIMALES
LOS ÚLTIMOS OSOS POLARES

El día [illegible] de septiembre tienes una cita con los osos polares, y no hace falta que te vayas al Polo Norte, dibucolega. Pero los protagonistas de esta película sí iniciarán un hermoso viaje en busca de estos animales.

Canal Club Super 3 está producido por **Media Park** y se emite en **Vía Digital**, **Quiero** y los principales cableoperadores.



CONTRA EL MAL, LA HORMIGA ATÓMICA

Es todo un clásico, pero sigue provocando sonrisas y exclamaciones de admiración a los telespectadores. ¿Que no conoces a La Hormiga Atómica? ¡Pues pregúntales a tus padres! Son unos dibujos animados que a buen seguro habrán visto un montón de veces.

UNA HORMIGA MUY ESPECIAL

La flamante **Hormiga Atómica** nos visita en **Cartoon Network** los fines de semana dentro del **Bloque Boomerang** a las 18:15. La serie data del año 1967 y al principio el héroe insecto compartía protagonismo con la **Ardilla Secreta**. Más tarde obtuvo serie propia, aunque volvería a compartir aventuras con la **Ardilla Secreta** un año después.

Una muestra de los diseños originales de la serie.

En la serie desfilan toda clase de personajes curiosos.



SUPERPODERES

Superfuerza:

Este pequeño insecto puede levantar casi cualquier cosa, incluso un elefante con un solo dedo. ¡Increíble!

Supercomunicación:

Se comunica con sus jefes a través de las antenas de su enorme casco (este casco en su época propició dichos tan populares como: "¡Pareces la hormiga atómica!", si llevabas un casco de moto muy grande).

La Hormiga Atómica tiene un libro de Bergantes en el que anota y clasifica a todos los indeseables que van saliendo a lo largo de la serie.

OTRAS SERIES

En el programa de **La Hormiga Atómica** se emitían otras series como **Los osos montañosos** y **El inspector Ardilla**. Los osos montañosos eran una familia que vivía en la montaña, muy en el ambiente del oeste americano. El hijo oso era uno de los personajes más entrañables. Con su gran sombrero remendado vigilaba siempre los movimientos de su torpe padre, al que siempre aconsejaba. **El inspector Ardilla** era un auténtico agente secreto; con la más alta tecnología a su alcance no había casos imposibles para él. El inspector trabajaba par la Agencia Doble-Q en Inglaterra y se enfrentaba a terribles villanos cuyos planes incluían la dominación del mundo.

GRONALDO BOCANADA De Dragón a Caballero

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora

¡Pareja de mamelucos, esta vez no os valdrán vuestros trucos!

¡Eh, tú, chorlito, te voy a devorar frito!

¡Estoy entusiasmado! comeremos dragoncito rebozado!

¡Ay, Gronaldo, de ésta no escapamos ni aunque corramos como gamos!

¡Elsa, no sé que hacer, ¿y tú qué eres mujer?

Tú sabrás, que eres el caballero ¡sácame pronto de este atolladero!

¡Quizá haya una solución pero necesito de tu aprobación!

¡Lo que sea Gronaldo, tienes mi respaldo!

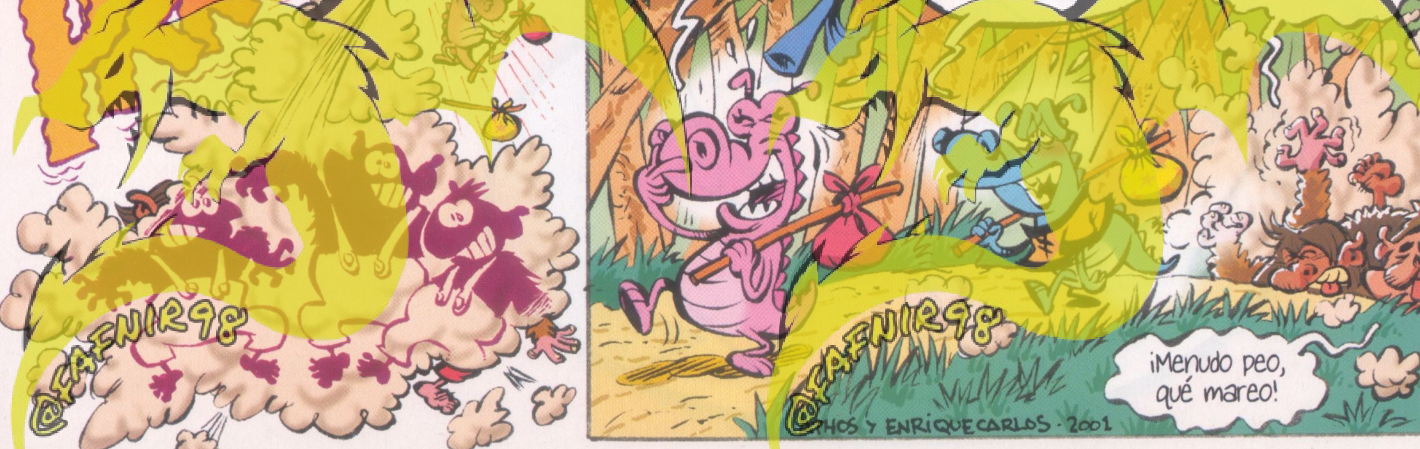
¡Es que me da cosa, es una salida un tanto penosa!

Pero..., ¿Tú eres tonto? ¡O lo haces o de un tortazo te desmonto!

¡Tú lo has dicho, no es mi capricho!

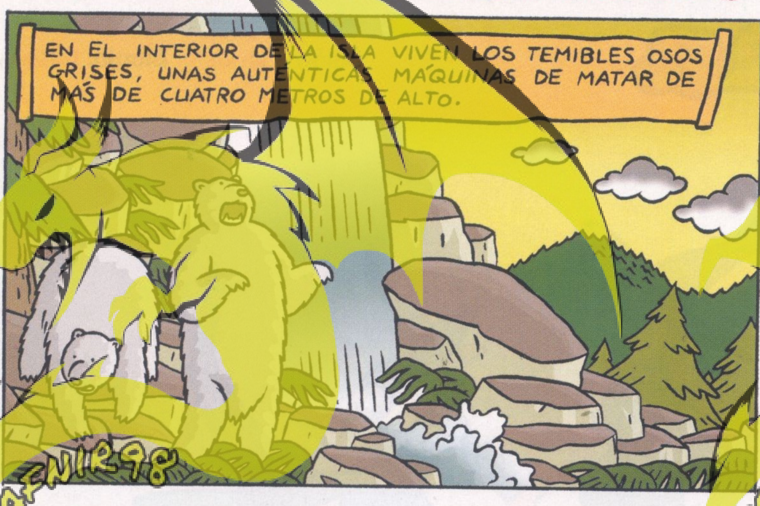
CRICH

¡Amigos, mucho lo siento! ¡Id haciendo testamento!



La Tribu de Quelkabe

Calo















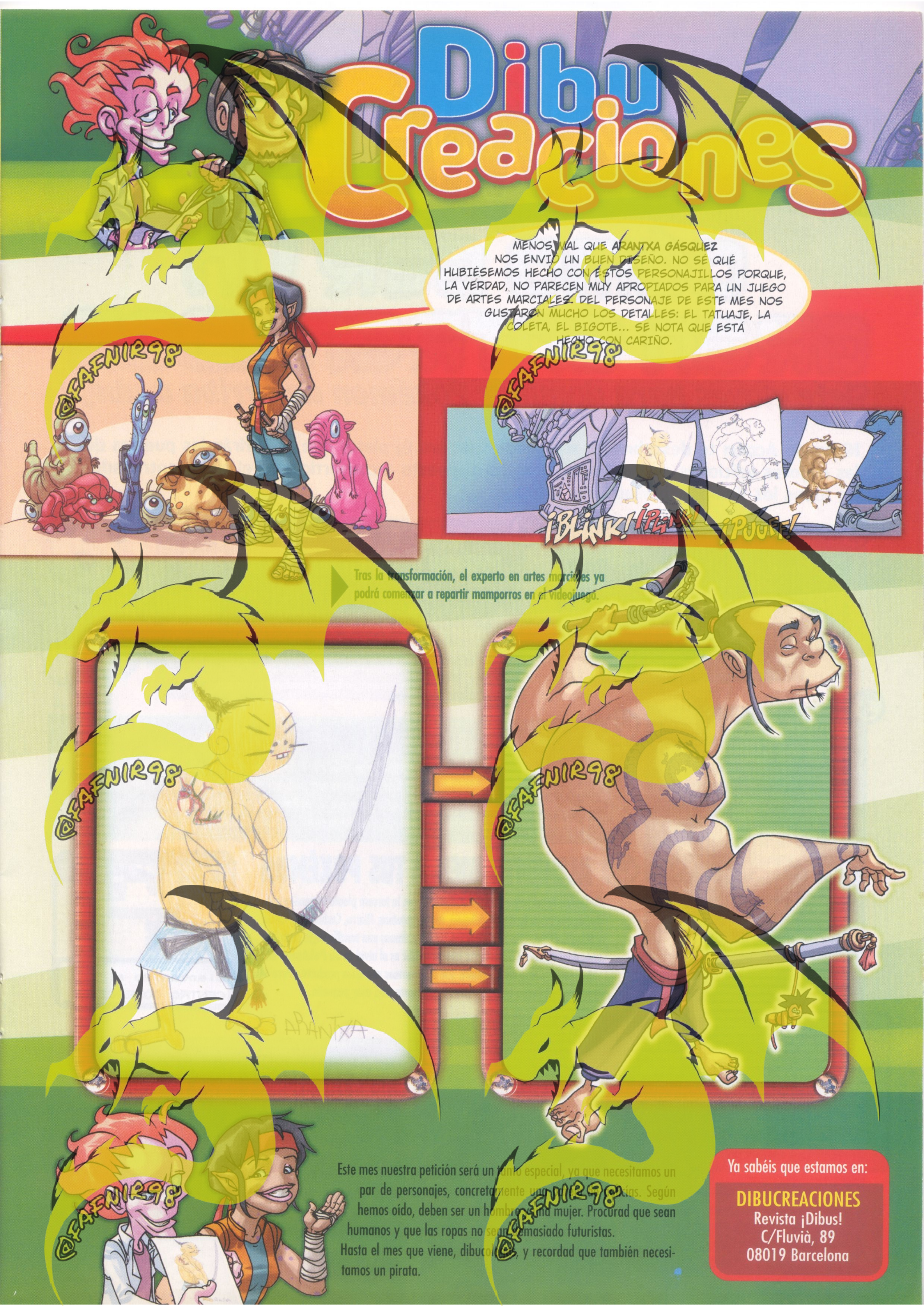



Melusina
Guión: Clarke Dibujo: Gilson
NO, YA... AHORA TENGO QUE IRME, ¿SABES?
EE... CLARO, TE DEJO.
HASTA OTRA.
QUIERO MUCHO A KANKRELUNA, PERO HAY DÍAS EN QUE SUS HISTORIAS ME ABURREN.
@FAFNIR98



DIBU CONCURSO
POKÉMON PUZZLE CHALLENGE
Los Pokémon no se pierden ninguna oportunidad para divertirse o pasar un buen rato, y esta vez se han puesto a jugar a los puzzles. ¡Ganará el que tenga más habilidad!
SORTEAMOS 10 JUEGOS POKÉMON PUZZLE CHALLENGE CON TUS POKÉMON PREFERIDOS.
Dibuja una pantalla para Pokémon Puzzle Challenge. Aquí tienes unos ejemplos:
¡Rápido! envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO POKÉMON PUZZLE CHALLENGE
Revista ¡Dibus!
C/ Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de septiembre para enviarnos tu respuesta!
Pokémon ¡Hazte con todos! Nintendo
GAME BOY COLOR
DIBUCONCURSO POKÉMON PUZZLE CHALLENGE
Dibuja una pantalla para POKÉMON PUZZLE CHALLENGE con tus Pokémon preferidos.
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
© 1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.


El Pequeño Spirou
Guión: Janry Dibujo: Tome
¡VAMOS! ¡SÉ VALIENTE!
¡AY!
¡AY!
¡AY!
¡AY!
¡AY!
VRADADA
¡AY!
¡AY!
¡AY!
¡AY!
KRADADA
TCHOF TCHOF
¡PERO BUENO, JOVENCITO! ¡TRANQUILÍZATE!
¡AY!
¡AY!
¡AY!
¡AY!
RA
TCHOF
RA
TCHOF
RAA
¡EH! OYE..., MPFF...
¡VUELVE! NI SIQUIERA TE HE TOCADO EL DIEN...
¡ADIÓS MUY BUENAS!
VRADADA
TCHOF TCHOF TCHOF
¡HÁGANME EL FAVOR, HOMBRE!
TOME & JANRY
64
@FAFNIR98


Dibu Creaciones
MENOS MAL QUE ARANTXA GÁSQUEZ NOS ENVIÓ UN BUEN DISEÑO. NO SÉ QUÉ HUBIÉSEMOS HECHO CON ESTOS PERSONAJILLOS PORQUE, LA VERDAD, NO PARECEN MUY APROPIADOS PARA UN JUEGO DE ARTES MARCIALES. DEL PERSONAJE DE ESTE MES NOS GUSTARON MUCHO LOS DETALLES: EL TATUAJE, LA COLETA, EL BIGOTE... SE NOTA QUE ESTÁ HECHO CON CARIÑO.
¡BLINK!
Tras la transformación, el experto en artes marciales ya podrá comenzar a repartir mamporros en el videojuego.
ARANTXA
Este mes nuestra petición será un tanto especial, ya que necesitamos un par de personajes, concretamente una pareja de policías. Según hemos oído, deben ser un hombre y una mujer. Procurad que sean humanos y que las ropas no sean demasiado futuristas.
Hasta el mes que viene, dibucolegas, y recordad que también necesitamos un pirata.
Ya sabéis que estamos en:
DIBUCREACIONES
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona



Cómo ser un gran entrenador

Siete claves para dominar Pokémon de arriba a abajo

Nintendo Acción te descubre las siete reglas de oro (y plata) que te abrirán las puertas de las mejores ediciones de **Pokémon**. Si estás dispuesto a convertirte en el mejor entrenador de todos los tiempos, ponlas en práctica.

1 CAPTURA A LOS MEJORES POKÉMON SALVAJES QUE ENCUENTRES

Si eliges entre varios **Pokémon** salvajes el que tiene mejores cualidades, y lo entrenas, siempre harás de él un **Pokémon** más fuerte que el resto.

2 INCORPORA A TU EQUIPO VARIOS POKÉMON QUE PERTENEZCAN A DOS TIPOS

Pon mucha atención a este punto porque resulta que, aunque elijamos a los seis **Pokémon** de nuestro equipo de forma que cada uno pertenezca a dos tipos diferentes, como máximo abarcaremos doce tipos de los diecisiete posibles. Así que te recomendamos que tengas un pequeño equipo de reserva para afrontar ciertos combates del juego, especialmente en los que desafíes a tus amigos.

3 ENTRENA A TUS POKÉMON DESDE PEQUEÑOS

Si capturas [illegible] un **Pokémon** con poco nivel, siempre conseguirás mejores resultados que si capturas al mismo Pokémon en estado salvaje y con el mismo nivel. Imagina que capturamos a un **Geodude** y lo entrenamos hasta subirlo al nivel quince. Después capturamos a varios **Geodude** de nivel quince y nos quedamos con el mejor. Pues resulta que nuestro **Geodude** entrenado es mejor (sus niveles de ataque y velocidad son mejores) que el mejor de los **Geodudes** salvajes.

4 COMBATE TODO LO QUE PUEDAS Y NO ABUSES DE LOS CARAMELOS RAROS

Te sugerimos que si tienes el nuevo **POKÉMON PIKACHU COLOR** no lo uses exclusivamente para acumular Caramelos Raros y procures controlar las veces que le das uno a tu Pokémon o de [illegible] será fuerte. El Caramelo Raro puede ayudar a un **Pokémon** a crecer más rápido, pero procura no darle más de [illegible] si quieres que sea un **Pokémon** fuerte. El entrenamiento es lo mejor para cualquier **Pokémon** y muy especialmente para aquellos que evolucionan en función de su felicidad.

5 ALIMENTA BIEN A TUS POKÉMON

En Ciudad Trigal hay un centro comercial, y en la tercera planta te venden productos que mejoran a tu **Pokémon**, como Proteínas, Hierro, Carburante, Calcio y Más PS. Como estos productos son caros, te damos una sencilla regla para que veas si los necesitas o no. Verás: cuanto mayor es el nivel de un **Pokémon** salvaje, mayor puede ser la mejora que obtengamos con estos productos. Pero si tenemos **Pokémon** bien entrenados, la mejora será muy pequeña.



6 UTILIZA OBJETOS PARA MEJORAR A TUS POKÉMON

En el mismo centro comercial de antes, en la segunda planta, hay objetos que modifican el estado de un **Pokémon** durante el combate. Son productos baratos y muy útiles que te compensará comprar. Además, hay dos objetos que no debes olvidar: [illegible] Experiencia, que consigues en la [illegible] del **Sr. Pokemon** (eleva el nivel de un **Pokémon** sin necesidad de combatir), y Restos, que consigues en Ciudad Azulona y hace que un **Pokémon** recupere PS durante un combate.

7 ESTUDIA LOS ATAQUES ANTES DE BORRARLOS

Un Pokémon sólo puede utilizar cuatro técnicas de combate distintas. Antes de decidir sustituirlas por MT, MO o nuevas técnicas, debes conocer qué efectos tienen las que ya conoces. Elimina únicamente las que sean poco efectivas y recuerda que, a veces, una técnica que aumente la [illegible] más útil que una que permita un ataque espectacular.




Wilfredo el caballero
combate al enemigo
Darío Adanti
¡WILFREDO! ¿POR QUÉ LE TIRAS TAZAS DE CAFÉ AL ENEMIGO?
PARA QUE NO SE DUERMAN EN LA GLORIA...
Wilfredo el caballero
en el bosque encantado
Darío Adanti
WILFREDO, TEN CUIDADO... DICEN QUE EN EL BOSQUE ENCANTADO HABITAN SERES ESPANTOSOS...
DEBO TENER MUCHO CUIDADO...
¡CARAMBA! ¡SÍ QUE SON ESPANTOSOS!
MANLEY
www.manley.es
Las ceras de los artistas
MANLEY
MANLEY
MANLEY
MANLEY
CERAS Acuarelables

Anímalo

por Enrique Vicente

PEQUE EN MOVIMIENTO



Los bebés tienen una movilidad fantástica. Son como de goma. Intenta dibujar uno en todas las posiciones que se te ocurran ¿Te acuerdas del "dancing baby"?

Está algo más tranquilo este mes; no siempre vamos a estar dando saltos y volteretas ¿no? Pues eso, a reposar un poco y no hagáis mucho ruido, que nuestro bebé puede despertarse. Y tiene un genio...

DIBU CONCURSO



Si dibujar cómics es lo tuyo... ¡éste es tu concurso, dibujartista! Aquí tienes la oportunidad de mostrar tu arte viñetero creando una nueva aventura con los juguetes Cefa Toys.



Como ves en los ejemplos, el prota es un espía que vela por el bienestar de los animales y por la ecología.

Dibuja una página de cómic con un espía como protagonista; utiliza sus superarmas para localizar al malo.



SORTEAMOS 5 LOTES DE JUGUETES CEFA TOYS, EN LOS QUE ENCONTRARÁS:

DESCUBRE LO QUE PASA FUERA DEL AGUA DESDE DENTRO.

PRISMÁTICOS PARA DENTRO Y FUERA DEL AGUA.



EL FLOTADOR REMO-PISTOLA DE AGUA DEL AUTÉNTICO ESPÍA.

HABLARÁS DENTRO DEL AGUA.



UNAS GAFAS ACUÁTICAS DE ALUCINE.

Envíanos tu página de cómic junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:

DIBUCONCURSO CEFA TOYS
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona

¡Tienes hasta el 30 de septiembre para enviarnos tu respuesta!



DIBUCONCURSO CEFA TOYS

Dibuja una página de cómic con un espía como protagonista; utiliza sus superarmas para localizar al malo.

Nombre: ....

Apellidos: .... Edad: ....

Teléfono: .... E-mail: ....

Calle: .... Número: .... Piso: .... Puerta: ....

Población: .... Código Postal: .... Provincia: ....

¡HABLA CON TUS AMIGOS ONLINE!

por el Prof. Chip

¿Os gusta pasear por el mundo virtual? Navegar por internet es entretenido e interesante y, con lo que os explicaremos a continuación, no tendréis que hacerlo en solitario.

Evidentemente, mientras navegas puedes estar conectado al chat e ir "hablando" (escribiendo, más bien) con tus conocidos internautas. Pero ¿y si no están en el chat? ¿Cómo sabes si están conectados? El correo electrónico puede ser un sistema, pero es un poco lento, ya que tiene que pasar por un par de servidores y, además, la persona a la que se lo envías puede que no esté recibiendo el correo en ese momento.

Actualmente hay sistemas mejores para saber si tus ciberconocidos están *online*. Probablemente los más extendidos sean **ICQ** (que suena como "I seek you" que significa "te busco") y **Microsoft Messenger**. **ICQ** se puede conseguir en **www.icq.com** y Messenger en **www.msn.com**. Hay que buscar un poco por estas páginas web, pero ambos programas son gratuitos y no ocupan demasiada memoria, por lo que se bajan con bastante rapidez. Su funcionamiento básico es muy sencillo y se activan automáticamente cuando entramos en Internet (al ejecutar nuestro navegador o programa de correo).

Ambos programas nos avisan cuando nuestros colegas internautas se conectan o desconectan de la red y también de quién está conectado cuando nosotros entramos.

ICQ nos pide que nos registremos y nos da un número que será nuestro identificador. Una vez tenemos el ICQ podemos entrar los datos de las personas a quienes queremos tener localizadas: su número de ICQ o su dirección de e-mail serán suficientes para que el programa los encuentre y los añada a nuestra lista de contactos. Además el programa incluye opciones para que, si no queremos ser detectados por otros usuarios de ICQ (por el motivo que sea), entremos en Internet en "modo invisible".

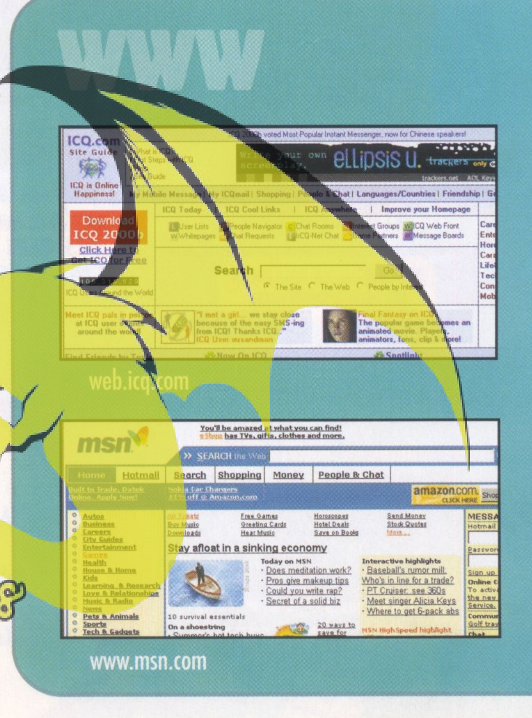
Messenger nos hace crear una dirección de e-mail en hotmail.com (gratuita), a partir de la cual podremos registrarnos y acceder al servicio. Una vez registrados, Messenger hará la misma función que ICQ. Podremos tener también una lista de contactos a los que queremos tener localizados, mediante su dirección de correo electrónico.

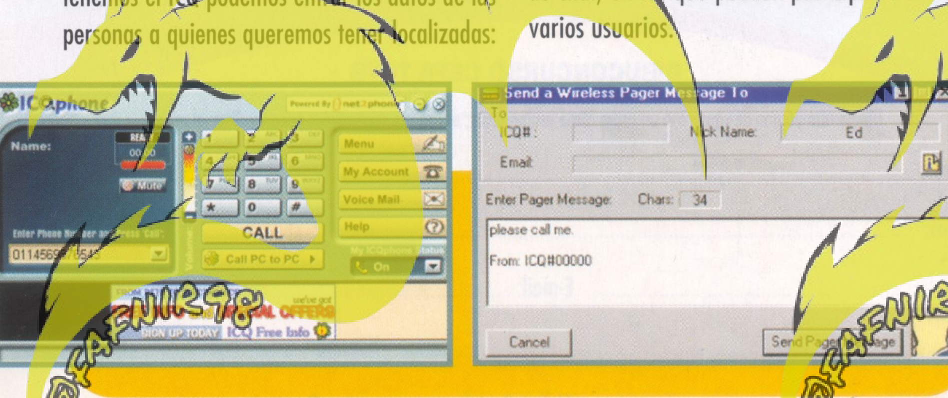
Ambos programas tienen muchas funciones adicionales muy interesantes y realmente útiles. Una de ellas es que permiten transferir mensajes y archivos directamente de usuario a usuario, sin pasar por ningún servidor, lo que acelera bastante estas transferencias. Así pues, puedes pasarte imágenes, canciones o documentos de texto con tus amigos de Internet sin necesidad de adjuntarlas en un e-mail.

Otra opción de ambos programas es que permiten enviar y recibir mensajes SMS a teléfonos móviles desde Internet (¡gratis!). Por si fuera poco, también permiten abrir ventanas de chat, en las que pueden participar a la vez varios usuarios.

ICQ tiene más de cien millones de usuarios en Internet, lo que representa una comunidad realmente extendida. En la página web de **ICQ** se puede encontrar casi de todo, desde enlaces de cine hasta grupos de conversación ordenados por edades, idiomas e intereses, sin olvidar unas completas instrucciones del programa para aprovechar todo su (abundante) potencial. **Messenger** también es un programa muy extendido, y la comunidad de usuarios de correo de **Hotmail** es cada vez más grande.

Ya lo sabéis, ¡a navegar por Internet toca! ¡Pero rodeados de todos los colegas!





Zoé en el país de las hadas

Guión y color: Vergara Dibujo: Ágreda





JOHTO

¡MENUDA CAMINATA!

Desde que Ash dejó Pueblo Paleta para empezar la Liga Johto se ha encontrado con muchas sorpresas y, sobre todo, con muchos nuevos Pokémon.

La actualizada **Pokédex**, el misterio de la GS-Ball, un nuevo equipo para **Ash** (de momento cuenta con el fuerte y goloso **Heracross** y, dentro de poco, también **Cyndaquil** y **Totodile** se añadirán al grupo), dos medallas en su haber (de las ocho que necesita para entrar en la arena) y muchas ganas de convertirse en el mejor entrenador **Pokémon** de todos los tiempos. La ruta que **Ash** ha seguido hasta ahora es la siguiente: Pueblo Paleta - Ciudad Malva - Pueblo Azalea. Os avanzamos que hay una despedida importante en el capítulo 146 y que a partir de éste, los capítulos siguientes van a ser más interesantes si cabe. A **Ash** todavía le queda una larga caminata antes de llegar al final de la liga **Johto**... Pero no os preocupéis, ¡os continuaremos contando su emocionante viaje!

¿Listos para emprender un nuevo viaje? ¡Coged vuestra mochila y vuestras pokéballs y preparaos para la caza!

LOS COMBATES POR LAS MEDALLAS

1 — Pegaso: fuego contra viento

Ciudad Malva (Medalla Céfiro).
Capítulo 130 "Combatiendo al volador con fuego".
El grandullón **Charizard** tiene que aprender a esquivar el ataque rápido del **Pidgeot** de **Pegaso**.

#18 Pidgeot VS. #6 Charizard

2 — Antón: ¡Una de bichos!

Pueblo Azalea (Medalla Colmena).
Capítulo 143 "Ahuyentando a los bichos".
El ágil **Scyther** mantiene en jaque al novato **Cyndaquil** hasta que recibe una buena sorpresa...

#123 Scyther VS. #155 Cyndaquil

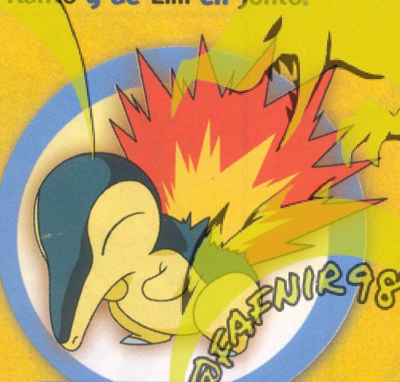
COMPARATIVA ESPECIAL

Si nos fijamos un poco, veremos las semejanzas y diferencias que tienen entre sí los Pokémon estrella de las dos grandes regiones que hemos explorado hasta ahora: Kanto y Johto. Sí, son los tres Pokémon que se podían elegir en el laboratorio del profesor Oak en Kanto y de Elm en Johto.



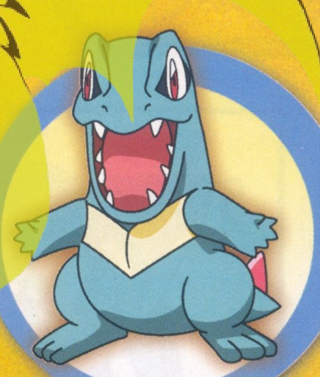
#152 CHIKORITA

Este **Pokémon** hoja se está convirtiendo en el favorito de muchos de nosotros, ya que está consiguiendo sus victorias a pulso. Comparte con **Bulbasaur** el carácter fuerte.



#155 CYNDAQUIL

Parece un bebé, pero cuando suelta su ataque ascuas... ¡no os pongáis delante! Le falta el carisma de **Charmander**. ¿Será que todavía tiene que crecer?



#158 TOTODILE

¡Menuda marcha lleva este **Pokémon** de grandes mandíbulas! Se pasa el día bailando y bromeando. Tiene un sentido del humor muy particular. Al igual que **Squirtle**, es un poco "gamberrete", sólo que **Squirtle** se fue moderando...



#1 BULBASAUR

Ha demostrado una gran fuerza desde el principio y se ha convertido en un compañero imprescindible. Al igual que **Chikorita**, aprecia muchísimo a **Ash**, sólo que **Chikorita** es más afectivo.



#4 CHARMANDER

Este pequeño **Pokémon** se ganó nuestros corazoncitos de una forma parecida a **Chikorita**, con mucho esfuerzo y una considerable cantidad de fieros combates. Algunos aficionados lamentaron sus posteriores evoluciones.



#7 SQUIRTLE

Con sus gafas de sol y su pose de chuleras nos conquistó. El pequeño **Pokémon** de agua es de lo más fiel y bueno en el combate. ¿Qué más se puede pedir?

CONCLUSIÓN: los seis **Pokémon** tienen cualidades muy buenas y, como veis, ninguno va a sustituir a otro, sino que los tres recién llegados aportan aire fresco al equipo. Todavía no les conocemos demasiado bien, pero no les perdemos la pista para poder seguir informándoos puntualmente.

¡POKÉNOTIS!

ESPECIAL ESPAÑA

GIRA POKÉMON

Devir organiza una gira **Pokémon** por la costa de nuestra geografía... Desde el 29 de julio hasta el 2 de septiembre todos los entrenadores podréis aprender a jugar al juego de cartas intercambiables. Y si ya sabéis... practicaréis las nuevas reglas que incluyen a los bebés **Pokémon** y las energías metálica y oscura.

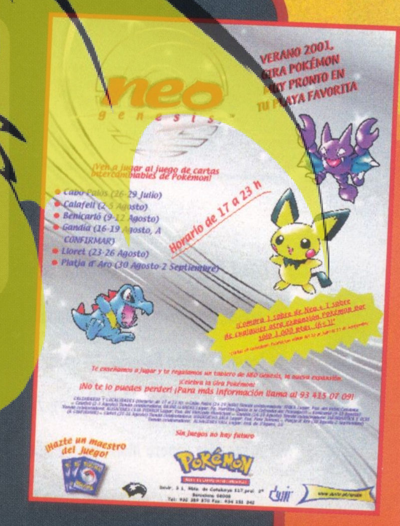
Del 23 al 26 de agosto la gira pasa por Lloret y el 31 de agosto y el 2 de septiembre por Platja d'Aro. **Neo** ya está al alcance de todos los entrenadores... Para más información consultad la web de **Devir**: **www.devir.pt/spain**.

SUPER TRAINER SHOWDOWN QUALIFIER TOURNAMENT (GRAN CAMPEONATO DE BARCELONA)

Este importante encuentro tendrá lugar el próximo 15 de septiembre en Barcelona, donde los mejores entrenadores (más de 500) competirán para ir a la final que se celebra en San Diego, Estados Unidos. Todavía puedes apuntarte. Tienes a tu disposición los siguientes números de teléfono: 934 150 709 y 932 389 872.

SOUTHERN ISLANDS COLLECTION

Y seguimos con las cartas. Para los más sibaritas aparece la primera semana de septiembre, sólo en inglés, esta colección exclusiva de 18 cartas, 6 de ellas holográficas, que vienen en un álbum especial, con 6 postales y 3 sobres de las últimas expansiones del juego de cartas intercambiables.




PIKADIBUJOS DEL MES
Pikadibujo del mes
Revista ¡Dibus! - NORMA Editorial
c/ Fluvià, 89 - 08019 Barcelona
POKÉMON 3
TOTODILE
#158
¡TENGO DIBUS!
¡PARA EL CLUB DIBUS!
Jorge Alfonso
8 años
Zaragoza
POKÉMON
#201 UNOWN
#251 CELEBI
#244 Entei
POKÉMON
Bellosom
#182
POKÉMON
#244 ENTEI
POKÉMON
VULPIX
BELLOSSOM
PICHU Y PICHU
CYNDAQUIL
¡Pi, Pi! ¡Picachu!
1 David Delgado López, 10 años, Lleida.
2 Adrián Hernández Guzmán, Barcelona.
3 Ivanova Galán Becerra, 10 años, La Línea (Cádiz).
4 Jorge Alfonso González, 8 años, Zaragoza.
5 Alexander Lopera Montoya, 12 años, Málaga.
6 Estibaliz Llano Vicente, 12 años, Renteria (Guipúzcoa).
7 Mª Pilar Vera Castello, 9 años, Faga (Huesca).
8 Brian Herráez Cervera, 11 años, Valencia.
9 Mª del Mar Moral Osuna, Viladecans (Barcelona).
@FAFNIR98

POKEGUÍA de EPISODIOS

CAPÍTULO 71 EL ANTIGUO ROMPECABEZAS DE POKÉMOPOLIS

Pokémon protagonistas: #94 Gengar, #65 Alakazam.

Mientras **Ash** y **Brock** realizan un combate de entrenamiento, **Vulpix** desvia un ataque para no darle al esporádico **Jigglypuff** que se ha puesto a cantar en medio. Le da a unas rocas y... ¡descubren un antiquísimo objeto que es la llave de la entrada a las antiguas ruinas de Pokémopolis! Dos arqueólogos les acompañan en esta aventura, en la que asistirán a un emocionante combate entre dos gigantes psíquicos: **Gengar** y **Alakazam**.

#65

#94

CAPÍTULO 72 MALO HASTA LA MÉDULA

Pokémon protagonistas: #105 Marowak

Cuando ya está listo para entrar en la **Liga Pokémon**, **Ash** se encuentra a un entrenador que le desafía en combate: el ganador obtendrá todas las medallas del otro. **Ash** acepta el desafío... y gana al **Marowak** del entrenador con **Bulbasaur**. El chico al final le confiesa que un ladrón se ha apoderado de sus medallas y que por eso su relación con **Marowak** ha empeorado mucho.

#105

CAPÍTULO 73 A TODO GAS

Pokémon protagonistas: #71 Victreebel #1 Bulbasaur, #146 Moltres.

Cuando está a punto de empezar la **Liga Pokémon**, el **Team Rocket** roba la antorcha que lleva la llama de **Moltres** al estadio. Pero **Victreebel** acaba quemando a **Meowth**, **Ash** y **Bulbasaur** rescatan la antorcha sin escaparse del fuego y **Moltres** hace una digna aparición como anfitrión de la Liga.

CAPÍTULO 74 COMIENZA LA PRIMERA RONDA

Pokémon protagonistas: #99 Kingler

#99

Empieza la **Liga Pokémon** con un singular combate: **Ash** contra **Mandy**. Enfrentan a **Krabby** y a **Exeggutor**; durante la batalla, **Krabby** evoluciona en **Kingler**, que despliega potentísimos ataques con los que se lleva la victoria, ya que también derrota a **Seadra** y a **Golbat**.

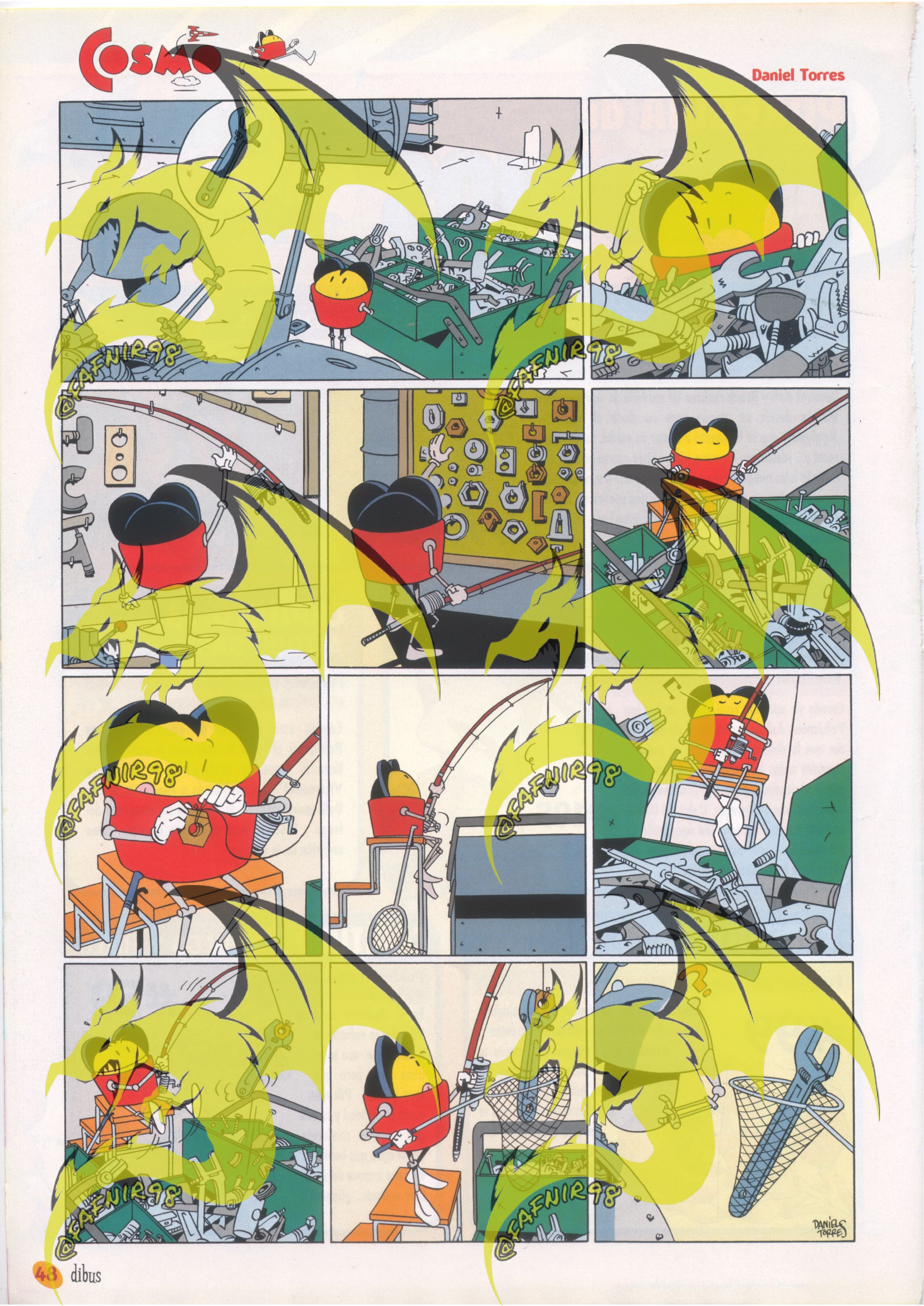
CAPÍTULO 75 FUEGO Y HIELO

Pokémon protagonistas: #59 Arcanine

En el siguiente combate **Pikachu** se enfrentará a **Arcanine**, que se lo pone muy, pero que muy difícil. **Pikachu** usará su agilidad y su ataque eléctrico conducido por el agua que había en la arena a causa del combate anterior... ¿Ganará?

#59




COSMO
Daniel Torres
@FAFNIR98
DANIEL TORRES


DIBU CONCURSO
Rugrats en París
LA PELÍCULA
Angélica, Dil, Chuckie y los demás Rugrats lo han pasado de maravilla en París... pero ahora tienen que volver al cole y eso ya no les hace tanta gracia; aunque se trate de la guardería.
¡NO TE LA PIERDAS!
Sorteamos camisetas, gorras y mochilas de Rugrats en París.
Dibuja a Angélica en su primer día de clase.
¡Rápido! envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO RUGRATS EN PARÍS
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de septiembre para enviarnos tu respuesta!
united international pictures
Paramount
A VIACOM COMPANY
DIBUCONCURSO RUGRATS EN PARÍS
Dibuja a Angélica en su primer día de clase.
Nombre:
Apellidos:
Edad:
Teléfono:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
COPYRIGHT © 2000 BY PARAMOUNT PICTURES AND VIACOM INTERNATIONAL INC. ALL RIGHTS RESERVED.
NICKELODEON, RUGRATS AND ALL RELATED TITLES, LOGOS AND CHARACTERS ARE TRADEMARK OF VIACOM INTERNATIONAL INC. RUGRATS CREATED BY ARLENE KLASKY, GABOR CSUPO AND PAUL GERMAIN.
@FAFNIR98

ColoréAlo

MEZCLANDO TÉCNICAS

Buenas, dibucolegas, este mes empezaremos a trabajar el color en diferentes soportes y mezclando las técnicas. No es tan complicado como parece, lo único que debéis hacer es prestar atención a lo que explicamos a continuación.

por **Veroh**

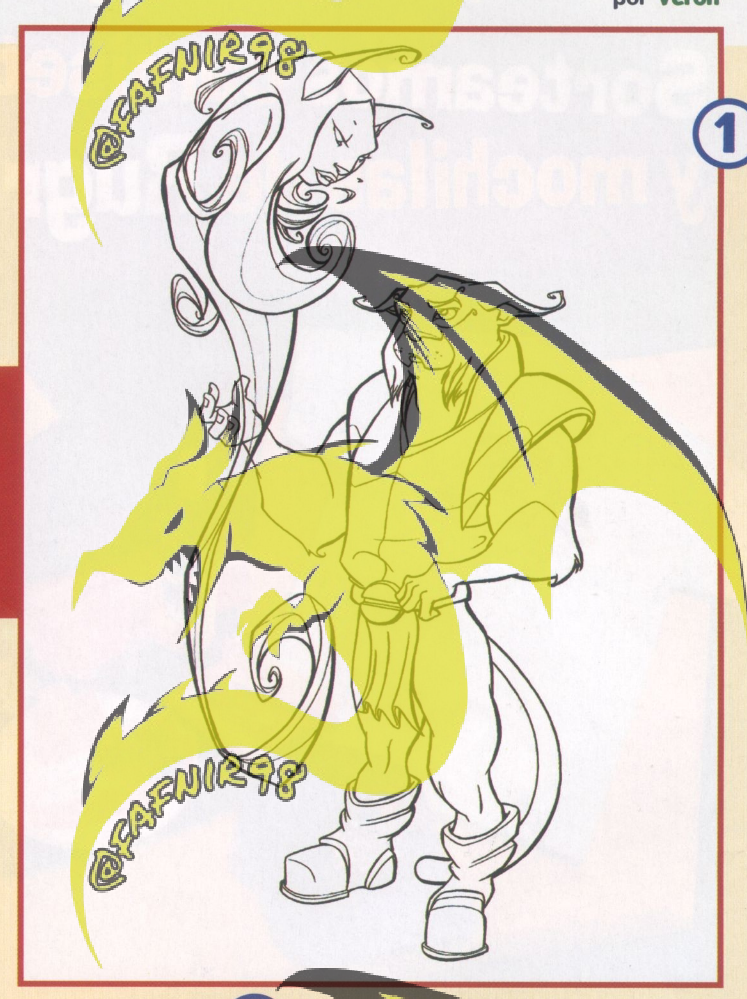
Los materiales que utilizaremos este mes son los siguientes:

- GOUACHE O TÉMPERA (se recomienda la marca Talens)
- COLORES PASTEL
- TINTA CHINA
- PAPEL CANSON DE COLOR

Todos estos materiales los podemos encontrar en tiendas de Bellas Artes. Seguro que cerca de tu casa hay uno.

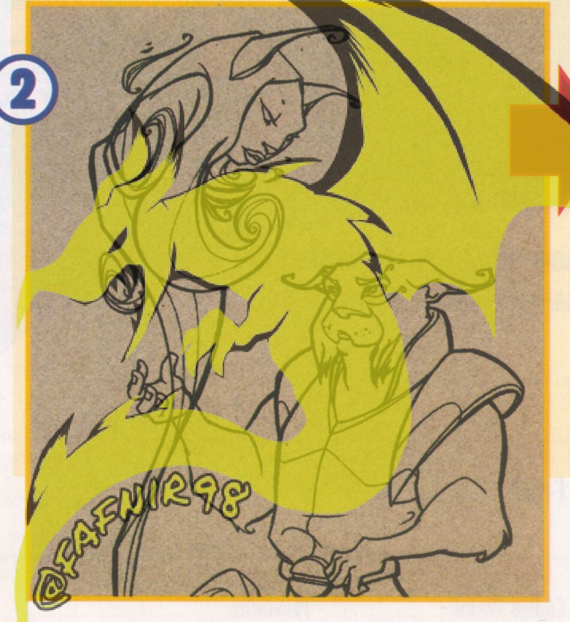
PASO 1:

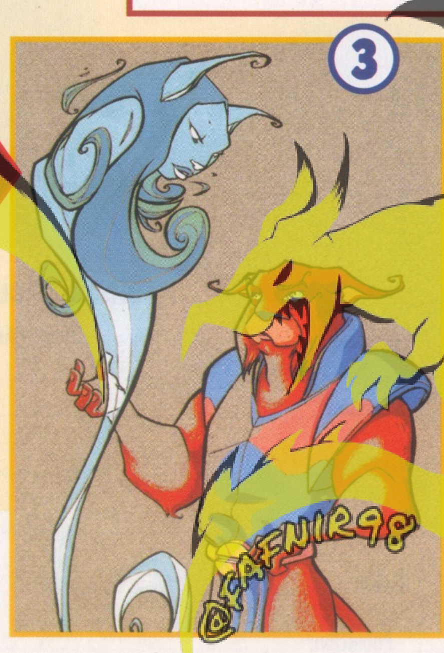
Para empezar, debemos hacer el dibujo y entintarlo. Puedes hacerlo en el papel Canson directamente o bien hacerlo en un papel blanco y después hacerte una fotocopia láser en cualquier copistería, así, si te equivocas, podrás rectificarlo sin ningún problema.



PASO 2 Y 3:

Pasado el dibujo al papel podremos empezar a pintar con el gouache. Lo bueno que tiene el papel Canson es que como no es totalmente liso, podemos crear texturas que le darán más vida al dibujo. Para hacer estas texturas sólo tenéis que coger un poco de color y pintar en un papel aparte. Cuando en el pincel no quede demasiada pintura, aplicáis con el pincel seco donde queráis dar textura. En este dibujo, este efecto va bien para el personaje, porque tiene pelo.







PASOS 4, 5 y 6:

Como podéis ver, hemos reservado las zonas donde se supone que va a dar la luz para aprovechar el color del papel y que tenga más fuerza el color blanco del pastel. Por último le daremos los retoques de luz con el pastel. Dependiendo de la intensidad de la luz apretaremos más o menos el lápiz. Este mismo efecto que hemos dado con el lápiz lo podemos hacer con gouache blanco con la técnica anterior del pincel seco. Como siempre, es bueno que tengáis presente todo lo que hemos explicado y a partir de aquí ponedle toda la imaginación posible. Así que seguid practicando y hasta el próximo mes.



CÓMO SE CUENTA UNA HISTORIA

Por: Juanjo Sarto - Ilustraciones: Abel Carrasco



LAS HISTORIAS SE CONSTRUYEN DESDE EL FINAL HACIA EL PRINCIPIO

Estamos llegando al final de esta sección y, después de haber hablado de los tipos de personajes y de los principales géneros, es el momento de explicar cómo hay que construir una historia. Desde muy antiguo, las historias se han dividido en tres partes: presentación, nudo y final. Y es así como hay que contárselas a los lectores y espectadores.
Pero el creador tiene que pensarlas desde el final hacia el principio. ¿Por qué?

Porque dependiendo del final que tengamos para la historia tendremos que dar más o menos importancia a unos datos que a otros.

EL DESENLACE O FINAL

El final de cualquier historia ha de resultar sorprendente para el lector, pero ha de ser el que se espera. Esto que parece un contrasentido, no lo es.
Si el lector ha estado leyendo una historieta cómica esperará un final amable y nunca se debe de terminar de forma trágica. O el lector de una historieta policíaca se sentirá traicionado como lector si al final de la obra descubre que el ladrón es un marciano... cuando no se le ha hablado de extraterrestres en ninguna página.
Aclarado este aspecto, volvemos a insistir en que el final debe de sorprender al lector. Y, en muchas ocasiones, después de haber resuelto el desenlace, se suele añadir algunas escenas, de carácter amable, de los personajes.
Esta es la parte en la que debéis acudir a vuestra inspiración.



LA PRESENTACIÓN DE UNA HISTORIA

Después del final, la presentación es la parte más importante. En esta parte hemos de familiarizar al lector con los protagonistas, a la vez que describir el mundo en el que se mueve.

Y lo más importante, hemos de haberle indicado al lector el elemento de intriga o de suspense, que va a ser el motor impulsor de la historia.

Un personaje que no tiene nada que descubrir, que no tiene ningún secreto, al que nadie le amenaza... no invita a seguir leyendo. Hemos de provocar en el lector la pregunta: "¿Y qué pasará a continuación?".

La primera parte de cualquier historia ha de ser muy pensada y trabajada.

EL NUDO DE LA HISTORIA

En esta parte central de la historia es donde transcurren todas las peripecias del personaje, donde vive todas sus aventuras, o realiza sus investigaciones.

Es la parte de entretener al lector, de hacer que se emocione, que sufra con el protagonista o que se ría... pero sin perder de vista que lo estás llevando hacia el final.

Para esta parte es muy conveniente haber leído o visto muchas historias, para tener suficientes elementos entre los que elegir, porque encajarán mejor en tu aventura: si el personaje ha de viajar o has de conocer a alguien que le traicionará, o tiene que esconder algo... No tengáis miedo de fijaros en películas, cómics o novelas que hayáis visto. Cuando esos elementos se apliquen a vuestro personaje, cambiarán tanto, que os daréis cuenta de que no estáis "copiando".

LOS DATOS QUE HAY QUE CONTAR

TODO EL MUNDO SE FIJA EN EL CARTERISTA... Y LO IMPORTANTE ES QUE EL DEPORTISTA ES ZURDO.

En cualquier tipo de historia, el lector deberá tener siempre los datos necesarios para suponer el final. Si es una historia de corte policíaco, esto es imprescindible.

Si el final de una historia se basa en que uno de los personajes tiene poderes mentales, el lector debe saberlo desde el principio. Pero la habilidad del escritor es la que tiene que conseguir que ese detalle pase desapercibido.

Contaré una anécdota de **Agatha Christie**, famosísima escritora de novelas policíacas que, en una entrevista aclaraba: "Digo que el mayordomo se acerca al calendario, suelta un pequeño bufido y dice: 'Marca el 15 de mayo'. Los lectores creen que el 15 de mayo es un dato importante, pero yo lo que les he dicho, sin que se dieran cuenta, es que el mayordomo al acercarse para ver el calendario... ¡era corto de vista!".

UN ÚLTIMO CONSEJO

SEGURO QUE ESE GANDUL NI HA COMENZADO A ESTUDIAR.



¡ESTOY ESTUDIANDO, MAMÁ! ¡ESTOY ESTUDIANDO PARA GUIONISTA DE CÓMICS!

Y para terminar, os diré que para inventarse buenas historias, no hay más que un solo truco: leer muchos cómics, novelas y cuentos, y ver mucho cine y series de la tele.

Y, si me permitís un último consejo, cada vez que veáis o leáis una historia, escribid una pequeña ficha en la que figure el nombre de la obra y del autor, un pequeño resumen... y una serie de cosas que os han gustado y que os han desagradado.

¡Y esto es todo! Ahora os quedáis a solas con vuestra imaginación... si os hacéis amigos de ella, os esperan muchas horas divertidas y entretenidas.


KID PAD
Midam
HUM... POR AQUÍ NO SE LE VE... HABRÍA QUE BAJAR UN POCO MÁS...
DE ACUERDO, COMANDANTE.
DESCONFIEMOS. ¡PUEDE APARECER EN CUALQUIER MOMENTO!
PREPARADME LAS PINZAS TELESCÓPICAS... ¡LO QUIERO VIVO!
CA... CAPTURAR AL CARNICERO, ¿VIVO? P... PERO, COMANDANTE...
¡NO DISCUTAS, SOLDADO! Y VIGILA. HE VISTO ALGO QUE SE MOVÍA DETRÁS DE ESE...
¡SÍ! ¡ES ÉL! ¡RÁPIDO, LAS PINZAS!
SÍ, COMANDANTE.
ATRAPADLE ANTES DE QUE ATAQUE. ¡COMANDANTE!
FELICIDADES, COMANDANTE. ESTA MISIÓN HA SIDO UN AUTÉNTICO ÉXITO.
DESCANSA, SOLDADO. EL CARNICERO YA NO LE HARÁ MÁS DAÑO A NADIE... ¡AH, ADORO ESTE TRABAJO!
¡A PARTIR DE AHORA ANTES DE COMERTE LOS CEREALES QUITA EL REGALO SORPRESA!
GLOP
X-304
48


MUNDO CURIOSO
Expediente 7:
MAREMOTOS
por Tremendo Estudio
Color: Apisonadora
¡OFICIAL BÉ, RÁPIDO! ¡MALIGNOS EXTRATERRESTRES ESTÁN PROVOCANDO GIGANTESCOS MAREMOTOS...!
YA... Y LLEVAN
Y ESTÁN GORDOS...
FLOSH!
DATOS DE PARTIDA
Un maremoto no es más que un terremoto que se origina bajo el mar, debido a las dislocaciones de su corteza o a explosiones volcánicas. En el mar se originan olas enormes llamadas TSUNAMIS, que llegan hasta la costa y su efecto es devastador.
...PST...PST... POR LO QUE SE VE...¡¡UN TAL CHUNAMI, ES EL JEFE DE LOS ALIENÍGENAS!!
¡NO PUEDE SER, NO PUEDE SER!
TOK TOK TOK
CUADERNO DE CAMPO
NOTAS: Cuando la tierra se mueve, o cuando un volcán explota bajo el mar, puede producirse un tsunami o maremoto. El tsunami se origina en el epicentro del terremoto y se propaga, como ondas hacia la costa, a una velocidad que puede alcanzar los 966 Km, por hora. Las olas van creciendo a medida que se acercan a la tierra.
La mayoría de los maremotos se originan en las costas del oceano Pacífico afectando a América y Japón.
A. La tierra vibra bajo el mar a causa de un terremoto..
B. La vibración afecta al mar que se va ondulando formando olas cada vez más grandes.
JEFE, NO SE ME ALTERE Y ESCUCHE ESTA EXPLICACIÓN...
TIENE RAZÓN, BÉ, NOTO LAS VIBRACIONES, LOS EXTRATERRESTRES ESTÁN MUUUY CERCA...
EL RÉCORD
En 1771, en una isla japonesa se produjo un Tsunami que avanzaba hacia la costa a una velocidad de 700 Km. por hora y que alcanzó una altura de 85 m. ¡LA MISMA ALTURA QUE UN EDIFICIO DE 22 PISOS!!
¡MAMÁ, ¿PUEDO PILLAR ESA OLA?!
SÍÍÍ, PERO NO SALPIQUES...


LO MÁS
El Tsunami que ocurrió en Alaska en 1964 lanzó hasta 10 olas de una altura superior a los 15 m. Estas olas se adentraron en las ciudades de Hawai, california y Japón llevándose por delante trenes, edificios y hasta estadios.
¡QUÉ CARA HAS PUESTO!. SÓLO TE HE PREGUNTADO QUE SI HACÍAMOS LA OLA...
@FAFNIR98
J.J. y Be
¡MISIÓN EN JAPÓN!
Athos / EnriqueCarlos 7
HASTA JAPÓN NOS TUVIMOS QUE IR. ALLÍ ESTABA PREVISTO EL SIGUIENTE TSUNAMI...
¡TODA ESTA GENTE TIENEN PINTA DE ALIENÍGENAS!
¿Y QUÉ HACEMOS AQUÍ?
¡VI-GI-LAR! CUALQUIERA QUE PROVOQUE OLAS EN EL MAR ES SOSPECHOSO DE SER ALIENÍGENA
¡EH, OIGA! NO VUELVA A HACER UNA OLA EN EL MAR O TENDRÉ QUE DETENERLO...
¡EH, USTED HA PROVOCADO UNA OLA MUY GRANDE, TENDRÉ QUE DETENERLA!
¡PERO JEFE SI ES UNA BALLENA, NO ES UN ALIENÍGENA!
¡ME DA IGUAL, HA PROVOCADO UN CHUNAMI Y ES CULPABLE!
DÍGALE QUE LA LLAMARÉ LUEGO, QUE ESTOY OCUPADO.
JE,,, JEFE, SU MADRE QUIERE HABLAR CON USTED...
NO JEFE, ME REFIERO A LA MADRE DE LA BALLENA...
GLUB...
QUEDA DETENIDA POR ...
ÑAC
¿ENTONCES, NO LA DETENEMOS?
¡CIERRE LA BOCA!
¿CÓMO LA BALLENA?
¡EXPEDIENTE CERRADO!



Estreno

ESTRENO: 17 DE SEPTIEMBRE A LAS 8:40
EMISIÓN: LUNES A VIERNES A LAS 8:40
Y A LAS 16:35.

Bob y sus amigos™

Llega a Fox Kids la serie favorita de los niños, que ya corean su famoso lema "¿Podemos hacerlo? Sí, sí podemos." Bob y sus amigos tiene una exclusiva y colorista animación y sus historias, aunque modernas y actuales, son atemporales, ya que contienen siempre mensajes positivos y centrados en valores como la amistad y el trabajo en equipo.

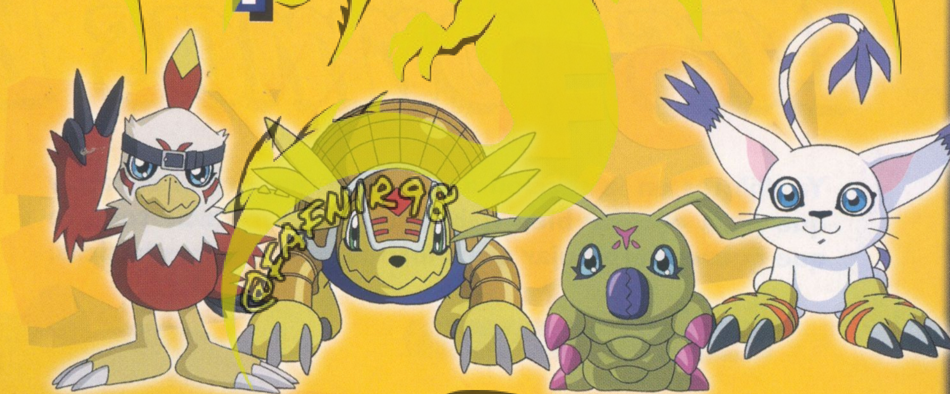
Bob es un constructor que trabaja en un pequeño pueblo, es amable y atento, aunque se siente un poco perdido cuando tiene que vérselas con ordenadores o teléfonos móviles. **Bob** trabaja con **Wendy**, que es su socia en el negocio y una persona muy competente. Ella es la que es la que se ocupa de la alta tecnología y la que intenta que **Bob** lleve un móvil, aunque la mitad de las veces él se lo deje apagado u olvidado. Además, están todas las máquinas que trabajan con **Bob**. Él se siente muy orgulloso de ellas; más que su dueño es su amigo.

Están la pala **Scoop**, que es el líder del grupo y el que resuelve casi todos los problemas con sus brillantes ideas, **Muck** la excavadora, que siempre está metido en líos, y cuya frase favorita es "Excavadora al rescate" y la hormigonera **Dizzy** que es la benjamina y la rebelde del grupo y que siempre está preguntando por todo y diciendo cosas como "¡Brillante!", "¡Fantástico!" o "¡Yújuu!". **Bob** también tiene la ayuda del tímido **Lofty**, una grúa a la que todo le da miedo, de la apisonadora **Roley** y del tractor **Travis**, que aunque trabaja para un granjero siempre está con **Bob** cuando éste lo necesita.

Especial Digimon últimos episodios

EMISIÓN: SÁBADO Y DOMINGO 2 A LAS 11:55 AM.

Como sabemos que es una de vuestras series favoritas, queremos empezar el duro mes de septiembre con buen pie, así que atentos a esta súper noticia bomba.
El sábado 1 y el domingo 2 vamos a emitir un mega maratón de **DIGIMON** con nada más y nada menos que veinte episodios. Sí, sí, habéis oído bien, aunque eso sí, emitiremos diez el sábado y otros diez el domingo para que la emoción dure todo el fin de semana. ¡No faltéis!



Bloque Fox Kids Anime

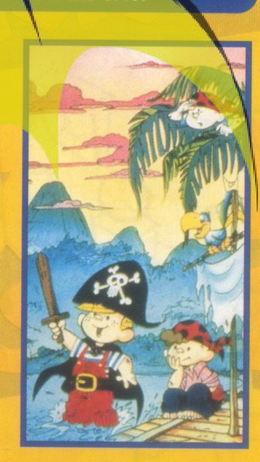
EMISIÓN: LUNES A VIERNES A LAS 18:40 PM.

En **Fox Kids** nos encanta la animación japonesa y sabemos que a vosotros también os gusta mucho y que además sois fans de todas nuestras series de anime: **POKÉMON**, **DIGIMON**, **SAILORMOON** o **FLINT Y LOS VIAJEROS DEL TIEMPO.** Así que, después de ver el gran éxito obtenido con nuestro bloque **Fox Kids Anime** estrenado durante las calurosas noches del verano, a partir del 17 de septiembre vais a poder seguir disfrutándolo de lunes a viernes.

Especial vuelta al cole

EMISIÓN: SÁBADO 22 Y DOMINGO 23 A LAS 8:40.

Jerry, **Thomas**, **Linda**, **Daniel**, **Miguelito** y todos los demás os harán pasar el rato más entretenido con sus mejores y más divertidas peripecias el sábado 22 de septiembre con cuatro episodios y el domingo 23 de septiembre con otros cuatro. ¿Qué a qué hora? No lo olvidéis, a las 8:40 de la mañana.
Después, y para seguir con la diversión a tope, no podréis perderos el resto de la trepidante mañana que **Fox Kids** os ofrece con las mejores series de la televisión: **POKÉMON**, **DIGIMON**, **DRAGON BALL GT** y **POWER RANGERS**.



CONCURSO IR-V



Fox Kids y **Giochi Preziosi** sortean 4 robots **IR-V**. ¡**IR-V** será tu mejor compañero! Tiene varios juegos en pantalla, te gastará bromas, te enseñará idiomas, canta, baila... Nunca parará. **IR-V** habla en castellano.

SI QUIERES GANAR UNO, CONTESTA A ESTA PREGUNTA FACILITA:

¿CUÁNTOS EPISODIOS DE DIGIMON SE PODRÁN VER EN EL MEGAMARATÓN QUE FOX KIDS HA PREPARADO ESTE MES?

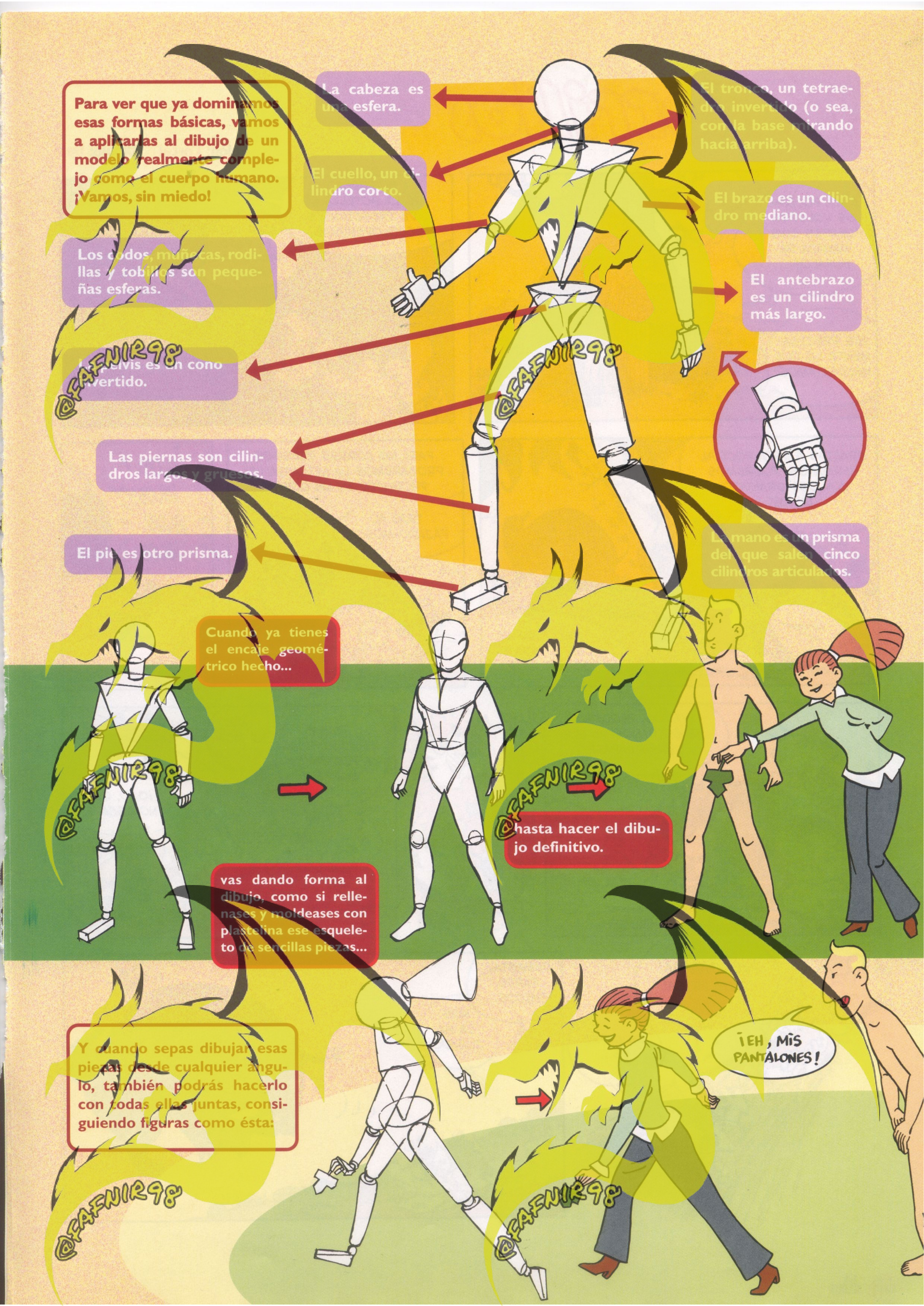
Tienes hasta el **30 de septiembre** para enviar tus respuestas a:

FOX KIDS
Ref. Robot IR-V
Apdo. Correos 51548
28080 Madrid

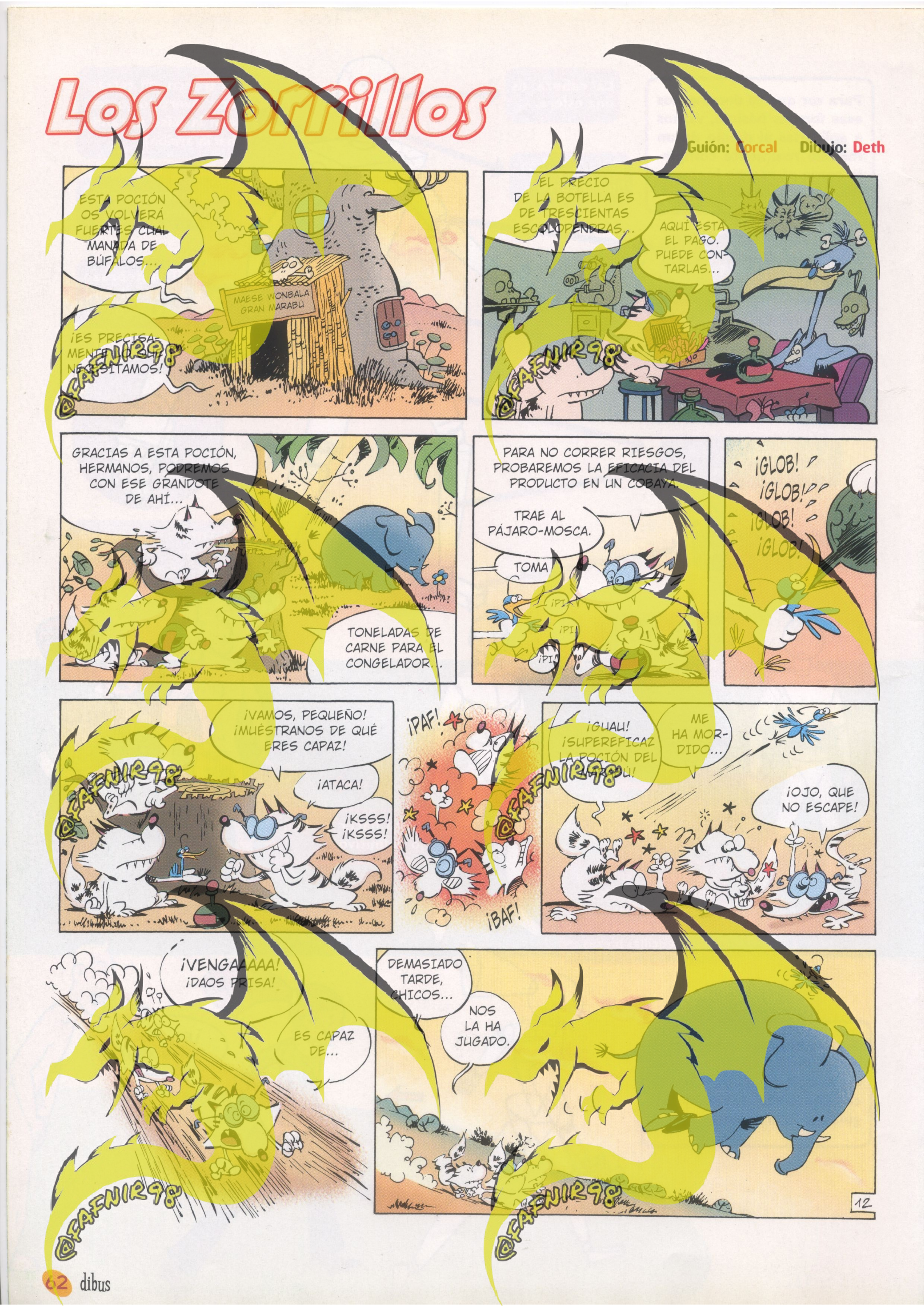
GIOCHI PREZIOSI



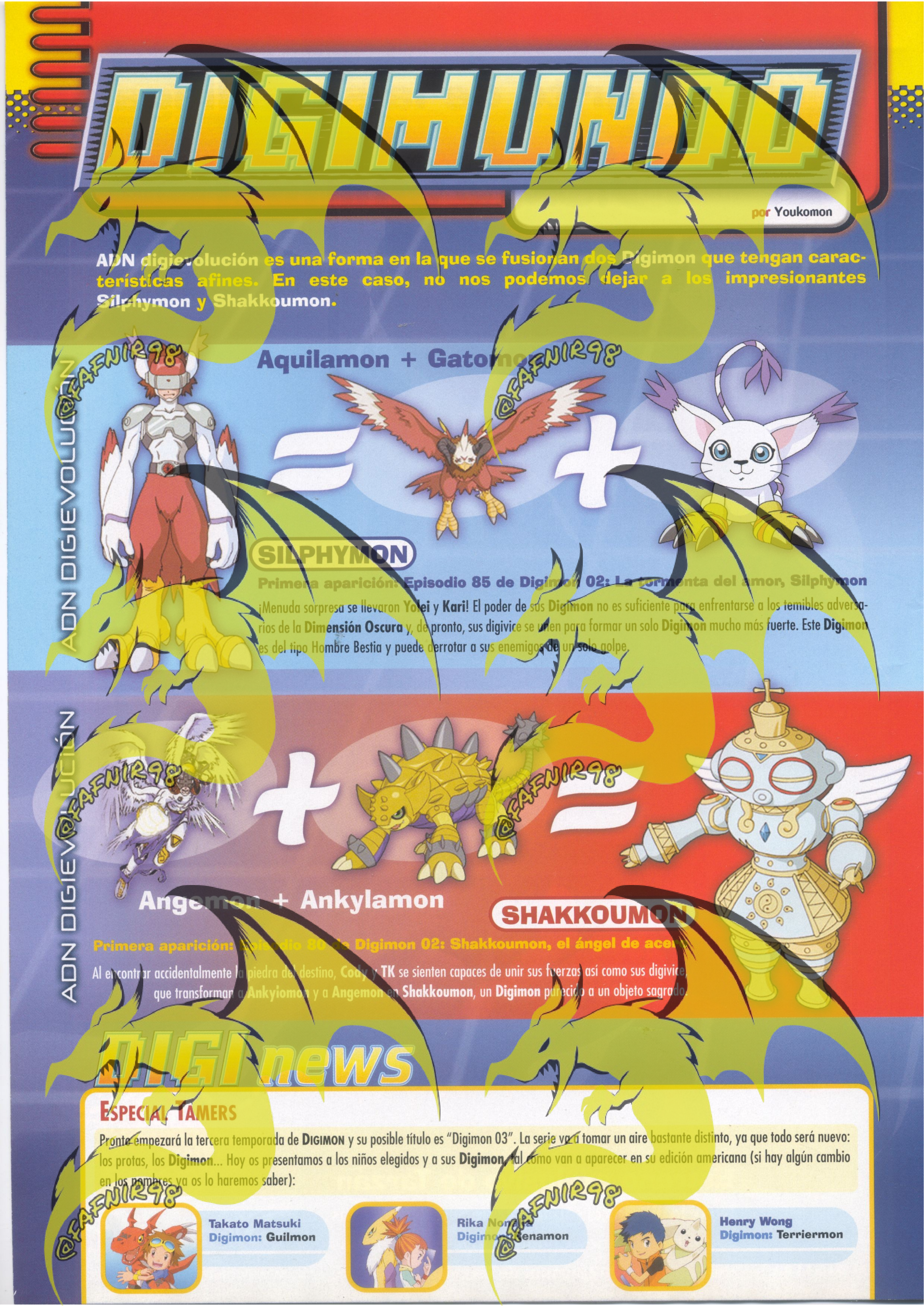
Jóvenes Dibujantes
Una guía para comenzar a dibujar
por Daniel Torres
Las formas básicas
Ya dijimos en la sección anterior lo que era el encaje y que para encajar bien había que saber reducir todo lo que queramos dibujar a sus formas geométricas básicas.
Del más sencillo objeto...
...al modelo más complejo.
¿CUÁLES SON ESAS FORMAS GEOMÉTRICAS?
Ya las conocéis, las habéis estudiado en el cole:
EL CUBO
LA ESFERA
EL PRISMA RECTANGULAR
EL TETRAEDRO O PIRÁMIDE
EL CILINDRO
EL CONO
Y lo primero que hay que hacer es saber dibujarlas bien. Así que ya estáis llenando hojas con dibujos de todas ellas, de todos los tamaños y en todas las posiciones.



Para ver que ya dominamos esas formas básicas, vamos a aplicarlas al dibujo de un modelo realmente complejo como el cuerpo humano. ¡Vamos, sin miedo!
La cabeza es una esfera.
El tronco, un tetraedro invertido (o sea, con la base mirando hacia arriba).
El cuello, un cilindro corto.
El brazo es un cilindro mediano.
Los codos, muñecas, rodillas y tobillos son pequeñas esferas.
El antebrazo es un cilindro más largo.
La pelvis es un cono invertido.
Las piernas son cilindros largos y gruesos.
El pie es otro prisma.
La mano es un prisma del que salen cinco cilindros articulados.
Cuando ya tienes el encaje geométrico hecho...
vas dando forma al dibujo, como si rellenases y moldeases con plastelina ese esqueleto de sencillas piezas...
hasta hacer el dibujo definitivo.
Y cuando sepas dibujar esas piezas desde cualquier ángulo, también podrás hacerlo con todas ellas juntas, consiguiendo figuras como ésta:
¡EH, MIS PANTALONES!
@FAFNIR98


Los Zorrillos
Guión: Corcal Dibujo: Deth
ESTA POCIÓN OS VOLVERÁ FUERTES CUAL MANADA DE BÚFALOS...
MAESE WONBALA GRAN MARABÚ
¡ES PRECISAMENTE LO QUE NECESITAMOS!
EL PRECIO DE LA BOTELLA ES DE TRESCIENTAS ESCOLOPENDRAS...
AQUÍ ESTÁ EL PAGO. PUEDE CONTARLAS...
GRACIAS A ESTA POCIÓN, HERMANOS, PODREMOS CON ESE GRANDOTE DE AHÍ...
TONELADAS DE CARNE PARA EL CONGELADOR...
PARA NO CORRER RIESGOS, PROBAREMOS LA EFICACIA DEL PRODUCTO EN UN COBAYA.
TRAE AL PÁJARO-MOSCA.
TOMA
¡PI!
¡PI!
¡PI!
¡GLOB! ¡GLOB! ¡GLOB! ¡GLOB!
¡VAMOS, PEQUEÑO! ¡MUÉSTRANOS DE QUÉ ERES CAPAZ!
¡ATACA!
¡KSSS! ¡KSSS!
¡PAF!
¡BAF!
¡GUAU! ¡SUPEREFICAZ LA POCIÓN DEL MARABÚ!
ME HA MORDIDO...
¡OJO, QUE NO ESCAPE!
¡VENGAAAAA! ¡DAOS PRISA!
ES CAPAZ DE...
DEMASIADO TARDE, CHICOS...
NOS LA HA JUGADO.
12
@FAFNIR98


El último grito de la selva llega a
Disney Channel
© Disney
Estreno exclusivo de Tarzán
No te lo pierdas el sábado 22 de Septiembre a las 21:00 h. en Disney Channel. Vive las aventuras más salvajes en tu canal de televisión favorito.
Disponible en:
SATÉLITE
CANAL DIGITAL
Disney Channel
www.disney.es/disneychannel
@FAFNIR98



DIGIMUNDO

por Youkomon

ADN digievolución es una forma en la que se fusionan dos Digimon que tengan características afines. En este caso, no nos podemos dejar a los impresionantes Silphymon y Shakkoumon.

ADN DIGIEVOLUCIÓN

Aquilamon + Gatomon

SILPHYMON

Primera aparición: Episodio 85 de Digimon 02: La tormenta del amor, Silphymon

¡Menuda sorpresa se llevaron **Yolei** y **Kari**! El poder de sus **Digimon** no es suficiente para enfrentarse a los temibles adversarios de la **Dimensión Oscura** y, de pronto, sus digivice se unen para formar un solo **Digimon** mucho más fuerte. Este **Digimon** es del tipo Hombre Bestia y puede derrotar a sus enemigos de un solo golpe.

ADN DIGIEVOLUCIÓN

Angemon + Ankylamon

SHAKKOUMON

Primera aparición: Episodio 80 de Digimon 02: Shakkoumon, el ángel de acero

Al encontrar accidentalmente la piedra del destino, **Cody** y **TK** se sienten capaces de unir sus fuerzas así como sus digivice, que transforman a **Ankyiomon** y a **Angemon** en **Shakkoumon**, un **Digimon** parecido a un objeto sagrado.

DIGI news

ESPECIAL TAMERS

Pronto empezará la tercera temporada de **DIGIMON** y su posible título es "Digimon 03". La serie va a tomar un aire bastante distinto, ya que todo será nuevo: los protas, los **Digimon**... Hoy os presentamos a los niños elegidos y a sus **Digimon**, tal como van a aparecer en su edición americana (si hay algún cambio en los nombres ya os lo haremos saber):

Takato Matsuki
Digimon: Guilmon

Rika Nonaka
Digimon: Renamon

Henry Wong
Digimon: Terriermon



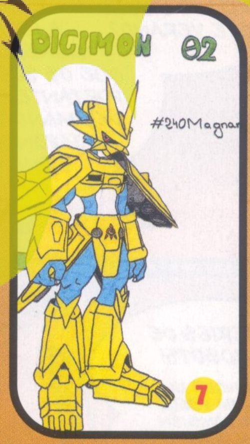
















1 Sara Rodríguez Sánchez Melilla.

2 Jose Luis Blanco Puerto Madrid.

3 Francisco Javier Vigil Garriz Zaragoza.

4 Emma Cocheteux Gay Valencia.

5 Álvaro Lozano Zamora.

6 Ana Cardenas González Madrid.

7 Miguel Angel Lorenzo Ortega Alicante.



53 EL ÚLTIMO DIGIMON OSCURO

Los niños elegidos caen en un mundo completamente oscuro. Toda la energía negativa que hay en el aire se mezcla, transformándose en un único ser: **Apocolymon**. Este es el último **Digimon Oscuro**, que utiliza los ataques de los **Amos Oscuros** con los que los chicos han luchado antes. Aunque no tienen sus símbolos, la forma de éstos brilla en el pecho de los niños elegidos y consiguen que sus **Digimon** digievolucionen en sus formas últimas y **Mega**, en el caso de **Garurumon** y **Greymon**.

54 UN NUEVO MUNDO

Aunque parece que han derrotado a **Apocolymon**, los restos de su esencia intentan provocar una aniquilación total. Los chicos no se dejan vencer y luchan; sus símbolos sellan la explosión y así salvan el mundo. Después tienen un último encuentro con **Gennai**, que debe reconstruir el **Digimundo**; para eso los chicos deben volver a su mundo y decirles adiós a sus **Digimon**.

DIGIMON 02

Por fin empezamos con los resúmenes de DIGIMON 02. Si no os acordáis de lo que sucedió exactamente en los primeros capítulos, aquí los tenéis, digifans.

55 EL QUE HEREDA EL VALOR

Han pasado cuatro años desde que los niños elegidos salvaran al mundo del malvado Apocolymon. **Tai** e **Izzy** están en el instituto, **Matt** intenta ser una estrella de rock, **Sora** se ha convertido en una excelente jugadora de tenis, **Mimi** y su familia están en Estados Unidos y **Joe** estudia para médico. Pero para **Kari** y para **T.K.**, la aventura acaba de empezar... Un nuevo **Digimon** maligno, que se hace llamar a sí mismo **Emperador**, amenaza con apoderarse del mundo digital con la ayuda de unos anillos negros con los que controla a cualquier **Digimon**. Y aparecen nuevos niños elegidos: **Yolei**, **Cody** y **Davis**.

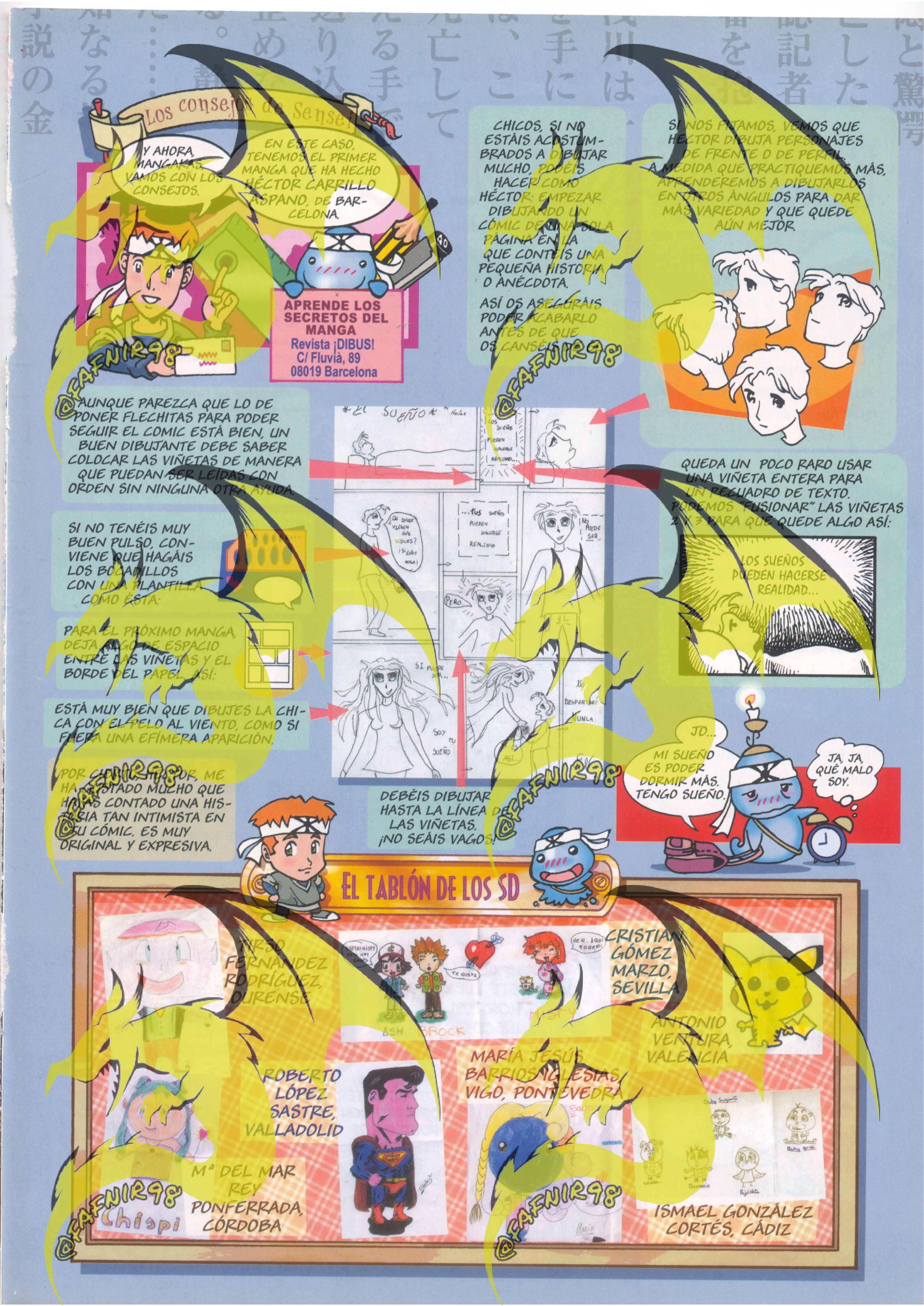
56 SE ABRE LA PUERTA DIGITAL

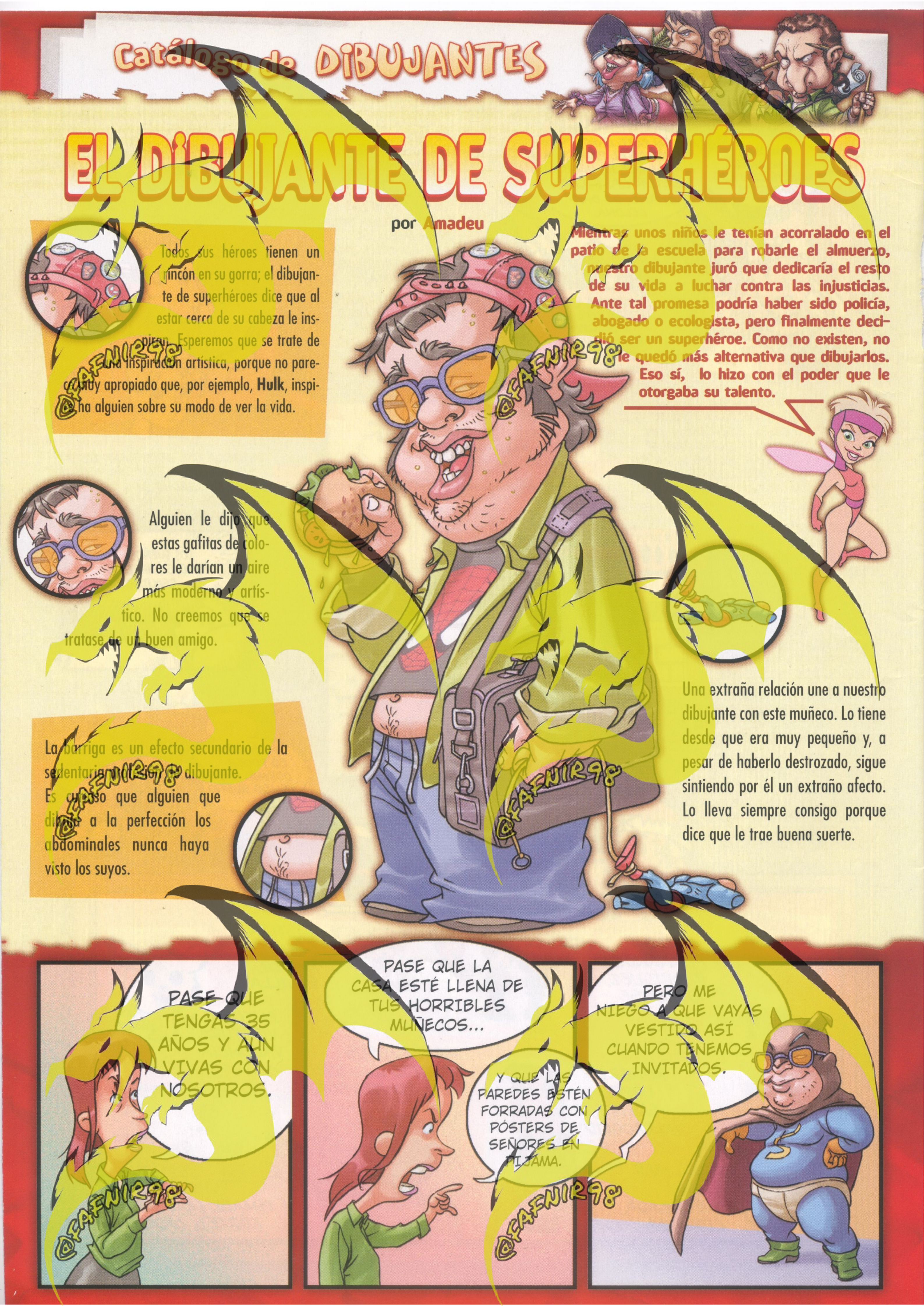
Izzy acompaña a los nuevos niños elegidos al mundo digital. Allí son atacados por tres **Digimon** malignos y el **Digimon Emperador** rapta a **Davis** y a **Veemon**, su **Digimon**. El rescate de **Davis** se convertirá en la primera gran aventura de **Yolei** y **Cody**.

*agradecemos la colaboración de FOX KIDS.

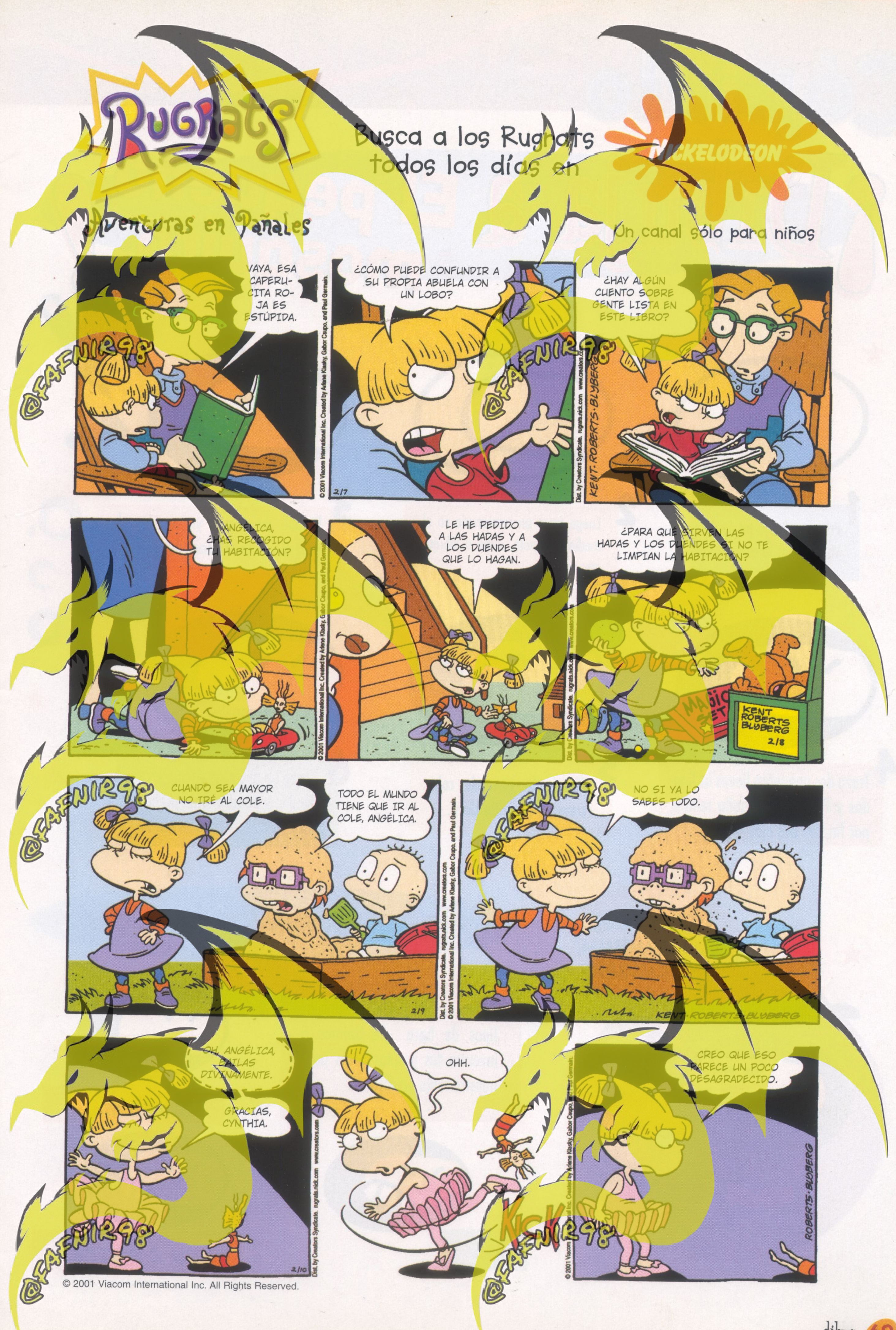


Aprende los secretos del
manga
por Guillermo March
¡HOLA, MANGAKAS. ¿HABÉIS DIBUJADO MUCHO ESTE VERANO?
ESTE MES VAMOS A HABLAR DE UN GÉNERO QUE SEGURO QUE OS SUENA, MUY IMPORTANTE EN EL MUNDO DEL MANGA, Y AL QUE LOS JAPONESES CONOCEN COMO MECHAS.
BAJO ESTE NOMBRE SE ESCONDEN SERIES COMO "MAZINGER-Z", "EVANGELION", "MACROSS" O "GUNDAM". IMAGINO QUE YA HAS DESCUBIERTO QUE HABLAMOS DE...
¡SERIES DE ROBOTS!
AUNQUE UN MECHA PUEDE SER TAMBIÉN CUALQUIER OTRO INGENIO MECÁNICO.
¡SENSEI!
¡AHORA ME TOCA SUBIR A MÍ!
¡ME PROMETISTE QUE SI FREGABA LOS PLATOS PODRÍA DAR UNA VUELTA EN ÉL!
LOS MANGAS DE MECHAS SUELEN SER DE DOS TIPOS: EL PRIMERO INCLUYE INMENSOS ROBOTS QUE LUCHAN SOBRE LA TIERRA, DESTRUYENDO TODO LO QUE ENCUENTRAN A SU PASO, COMO CIUDADES O CENTROS DE INVESTIGACIÓN FOTÓNICA.
Y LA OTRA VERTIENTE SON LOS MANGAS DE COMBATES INTERGALÁCTICOS DE MECHAS EN LOS QUE ENCONTRAMOS COMPLICADAS COREOGRAFÍAS DE EXPLOSIONES Y TRANSFORMACIONES DE ROBOTS TREMENDAMENTE COMPLICADOS DE DIBUJAR.
TIPOS DE ROBOTS
¡VOY A CONQUISTAR EL MUNDO!
ESTÁN LOS ROBOTS GIGANTES QUE LLEVAN DENTRO A LA PERSONA QUE LOS CONDUCE, COMO MAZINGER-Z, QUE ESTÁ CONDUCIDO POR KOJI KABUTO, O EL EVA 01, QUE ES PILOTADO POR SHINJI IKARI.
¡VETE A CONQUISTAR EL MUNDO!
OTROS SON LOS ROBOTS QUE PUEDEN ACTUAR SOLOS, AUNQUE ALGUNOS LO HAGAN OBEDECIENDO ÓRDENES DE SU AMO.
N-CHA
¡HOLA, JE, JE!
Y TAMBIÉN HAY ROBOTS LA MAR DE DIVERTIDOS QUE NO TIENEN MUCHO QUE VER CON LOS OTROS MECHAS.
¿VAMOS A CONQUISTAR EL MUNDO?
SD-EJEMPLO
¿ALGUIEN DUDABA QUE SE PUDIERA HACER UN SD DE UN ROBOT?


Los consejos de Sensei
Y AHORA, MANGAKAS, VAMOS CON LOS CONSEJOS.
EN ESTE CASO, TENEMOS EL PRIMER MANGA QUE HA HECHO HÉCTOR CARRILLO ASPANO, DE BARCELONA.
APRENDE LOS SECRETOS DEL MANGA
Revista ¡DIBUS!
C/ Fluvià, 89
08019 Barcelona
CHICOS, SI NO ESTÁIS ACOSTUMBRADOS A DIBUJAR MUCHO, PODÉIS HACER COMO HÉCTOR: EMPEZAR DIBUJANDO UN CÓMIC DE UNA SOLA PÁGINA EN LA QUE CONTÉIS UNA PEQUEÑA HISTORIA O ANÉCDOTA.
ASÍ OS ASEGURÁIS PODER ACABARLO ANTES DE QUE OS CANSÉIS
SI NOS FIJAMOS, VEMOS QUE HÉCTOR DIBUJA PERSONAJES DE FRENTE O DE PERFIL. A MEDIDA QUE PRACTIQUEMOS MÁS, APRENDEREMOS A DIBUJARLOS EN OTROS ÁNGULOS PARA DAR MÁS VARIEDAD Y QUE QUEDE AÚN MEJOR.
AUNQUE PAREZCA QUE LO DE PONER FLECHITAS PARA PODER SEGUIR EL COMIC ESTÁ BIEN, UN BUEN DIBUJANTE DEBE SABER COLOCAR LAS VIÑETAS DE MANERA QUE PUEDAN SER LEÍDAS CON ORDEN SIN NINGUNA OTRA AYUDA.
EL SUEÑO
LOS SUEÑOS PUEDEN HACERSE REALIDAD
...TUS SUEÑOS PUEDEN HACERSE REALIDAD
PERO...
SOY TU SUEÑO
QUEDA UN POCO RARO USAR UNA VIÑETA ENTERA PARA UN RECUADRO DE TEXTO. PODEMOS "FUSIONAR" LAS VIÑETAS 2 Y 3 PARA QUE QUEDE ALGO ASÍ:
LOS SUEÑOS PUEDEN HACERSE REALIDAD...
SI NO TENÉIS MUY BUEN PULSO, CONVIENE QUE HAGÁIS LOS BOCADILLOS CON UNA PLANTILLA COMO ESTA:
PARA EL PRÓXIMO MANGA, DEJA ALGO DE ESPACIO ENTRE LAS VIÑETAS Y EL BORDE DEL PAPEL, ASÍ:
ESTÁ MUY BIEN QUE DIBUJES LA CHICA CON EL PELO AL VIENTO, COMO SI FUERA UNA EFÍMERA APARICIÓN.
POR CIERTO, HÉCTOR, ME HA GUSTADO MUCHO QUE HAYAS CONTADO UNA HISTORIA TAN INTIMISTA EN TU CÓMIC. ES MUY ORIGINAL Y EXPRESIVA.
DEBÉIS DIBUJAR HASTA LA LÍNEA DE LAS VIÑETAS. ¡NO SEÁIS VAGOS!
JO... MI SUEÑO ES PODER DORMIR MÁS. TENGO SUEÑO.
JA, JA, QUÉ MALO SOY.
EL TABLÓN DE LOS SD
TIRSO FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, OURENSE
ASH
BROCK
CRISTIAN GÓMEZ MARZO, SEVILLA
ANTONIO VENTURA, VALENCIA
ROBERTO LÓPEZ SASTRE, VALLADOLID
MARÍA JESÚS BARRIOS IGLESIAS, VIGO, PONTEVEDRA
Mª DEL MAR REY PONFERRADA, CÓRDOBA
Chispi
ISMAEL GONZÁLEZ CORTÉS, CÁDIZ
@FAFNIR98



Catálogo de DIBUJANTES
EL DIBUJANTE DE SUPERHÉROES
por Amadeu
Mientras unos niños le tenían acorralado en el patio de la escuela para robarle el almuerzo, nuestro dibujante juró que dedicaría el resto de su vida a luchar contra las injusticias. Ante tal promesa podría haber sido policía, abogado o ecologista, pero finalmente decidió ser un superhéroe. Como no existen, no le quedó más alternativa que dibujarlos. Eso sí, lo hizo con el poder que le otorgaba su talento.
Todos sus héroes tienen un rincón en su gorra; el dibujante de superhéroes dice que al estar cerca de su cabeza le inspiran. Esperemos que se trate de una inspiración artística, porque no parece muy apropiado que, por ejemplo, Hulk, inspira alguien sobre su modo de ver la vida.
Alguien le dijo que estas gafitas de colores le darían un aire más moderno y artístico. No creemos que se tratase de un buen amigo.
Una extraña relación une a nuestro dibujante con este muñeco. Lo tiene desde que era muy pequeño y, a pesar de haberlo destrozado, sigue sintiendo por él un extraño afecto. Lo lleva siempre consigo porque dice que le trae buena suerte.
La barriga es un efecto secundario de la sedentaria profesión de dibujante. Es curioso que alguien que dibuja a la perfección los abdominales nunca haya visto los suyos.
PASE QUE TENGAS 35 AÑOS Y AÚN VIVAS CON NOSOTROS.
PASE QUE LA CASA ESTÉ LLENA DE TUS HORRIBLES MUÑECOS...
Y QUE LAS PAREDES ESTÉN FORRADAS CON PÓSTERS DE SEÑORES EN PIJAMA.
PERO ME NIEGO A QUE VAYAS VESTIDO ASÍ CUANDO TENEMOS INVITADOS.


Rugrats
Aventuras en Pañales
Busca a los Rugrats todos los días en
Nickelodeon
Un canal sólo para niños
VAYA, ESA CAPERUCITA ROJA ES ESTÚPIDA.
¿CÓMO PUEDE CONFUNDIR A SU PROPIA ABUELA CON UN LOBO?
¿HAY ALGÚN CUENTO SOBRE GENTE LISTA EN ESTE LIBRO?
KENT-ROBERTS-BLYBERG
2/7
ANGÉLICA, ¿HAS RECOGIDO TU HABITACIÓN?
LE HE PEDIDO A LAS HADAS Y A LOS DUENDES QUE LO HAGAN.
¿PARA QUÉ SIRVEN LAS HADAS Y LOS DUENDES SI NO TE LIMPIAN LA HABITACIÓN?
KENT ROBERTS BLYBERG 2/8
CUANDO SEA MAYOR NO IRÉ AL COLE.
TODO EL MUNDO TIENE QUE IR AL COLE, ANGÉLICA.
NO SI YA LO SABES TODO.
2/9
KENT-ROBERTS-BLYBERG
OH, ANGÉLICA, BAILAS DIVINAMENTE.
GRACIAS, CYNTHIA.
OHH.
CREO QUE ESO PARECE UN POCO DESAGRADECIDO.
2/10
ROBERTS-BLYBERG
@FAFNIR98



Cópialo

¡Dibuja a El pequeño mosquito!

1 Primero dibuja un óvalo. Ya tenemos la cabeza...

2 Luego traza un semicírculo en el medio del óvalo, como si dibujaras un casco.

3 Píntalo de negro: ya tenemos la cabeza con la máscara de ninja.

4 Traza dos pequeñas líneas inclinadas y Pequeño Mosquito tendrá, por fin, sus dos ojos.

5 Píntale la cara de color crema o amarillo claro.

6 Traza un pequeño círculo en el medio, y nuestro ninja preferido habrá recobrado su olfato.

¡NOS OLVIDÁBAMOS LA BOCA!

7 Podemos dibujarle diferentes tipos de boca. ¿Te animas a inventar tus propias bocas para nuestro ninja preferido?

Puede ser así...

Así...

O como se te ocurran...


¡UN MOMENTO! ¡QUÉ AÚN NOS FALTA DIBUJAR EL CUERPO!
1
Debajo de la cabeza debes dibujar el cuerpo, que es como un pequeño saco de arena...
2
Luego le agregas dos líneas que serán la faja ninja...
3
Píntale el cuerpo de negro y la faja de color vivo.
4
Ahora agrégale las manos, que son dos círculos negros, y úneselos al cuerpo por los brazos, que son dos espaguetis.
5
Luego dibújale los pies, que son como dos gotas de tinta negra, y las piernas, que son también como dos espaguetis.
6
Y por último, le agregamos la katana samurai a la espalda, y la estrella ninja en una de sus manos...
¡YA ESTOY LISTO PARA VERME EN EL ESPEJO!



ESCOLA JOSO CÓMIC

Aprende a dibujar... ¡Cómics!

El travelling

Seguramente os preguntaréis qué significa *travelling*; pues bien, este mes, además de saber su significado, aprenderéis a hacerlo y cómo adaptarlo a vuestro cómic de tres maneras diferentes. Es un recurso que se utiliza mucho en cómic y queda bastante chulo.

por Veroh Escola JOSO Cómic

El *travelling* es una palabra que utilizan bastante en el mundo del cine, ya que es el recorrido que hace la cámara de una parte al otro extremo del escenario. Seguramente, si os fijáis en algún documental de "cómo se hizo" alguna película lo veréis más claramente.

En el primer caso, el fondo tiene mayor importancia que la acción del personaje. Con este tipo de *travelling* conseguiremos situar al personaje y que la escena sea relajada.


Si lo que queremos es hacer una escena con tensión, el movimiento de la cámara debe ser más brusco. En la primera viñeta estamos viendo a los personajes desde arriba (picado) y vamos bajando, hasta que en la última lo vemos desde abajo (contrapicado). Aunque están sentados, el movimiento de la cámara ha hecho que la escena tenga movimiento.
¿SE PUEDE SABER QUÉ ES LO QUE TE PASA?
ESA CÁMARA ME ESTÁ PONIENDO DE LOS NERVIOS.
¡¡¡¡CUIDADO CON EL SUELO!!!!
En el último caso de *travelling*, aunque el escenario se mantiene, no deja de tener movimiento gracias al personaje. Lo único que debéis tener en cuenta es que, cuando coloquéis al personaje en cada una de las viñetas, se integre totalmente en el fondo, si no, puede quedar muy raro.
¡ES FÁCIL!
BUENO DIBUCOLEGAS, YA SABÉIS LO QUE SIGNIFICA, ¡¡¡¡AHORA SÓLO OS QUEDA PONERLO EN PRÁCTICA!!!!

CÓMO DIBUJAR MANGA 2



En este segundo volumen te lo contamos todo sobre las tramas y también detallamos varias técnicas para fondos, además de explicar algunas nociones de perspectiva. Si quieres ser un auténtico mangaka y que tus mangas ganen en un 200%, no podéis dejar escapar este libro.

No hace falta ser un genio para dibujar buenos mangas, lo único que necesitas son muchas ganas y horas de práctica. Además de dibujar bien, los acabados son muy importantes para dar ese toque de profesionalidad a un cómic. Colocar bien las tramas y ciertos efectos como destellos o degradados puede parecer difícil o inalcanzable, pero no es así. **Cómo dibujar manga 2** te enseña los utensilios que necesitas y técnicas sencillas para dar esos retoques tan espectaculares en las viñetas de los mangas. Un montón de ejemplos, viñetas y dibujos con el texto justo hacen que el libro sea fácil y rápido de leer.

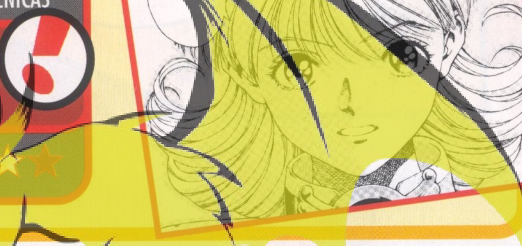


La ficha

CÓMO DIBUJAR MANGA 2: TÉCNICAS

Colección Biblioteca creativa 3
EDITA: Norma Editorial.
PRECIO: 1.600 ptas.

Valoración: ★★★★



LOS LAGARTIJOS PASAN MIEDO

El grupo de **Los Lagartijos** vive una serie de raros y curiosos sucesos: conocen a un extraño chico que busca la fórmula de la inmortalidad, a una anciana que conduce un deportivo rojo y descubren un anillo escalofriante . La emoción está al límite y el enigma más difícil que nunca.



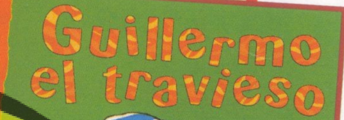
Colección Alfaguay
AUTOR: Alejandra Vallejo-Nájera.
EDITA: Alfaguara.
PRECIO: 1.425 ptas.



GUILLERMO EL TRAVIESO

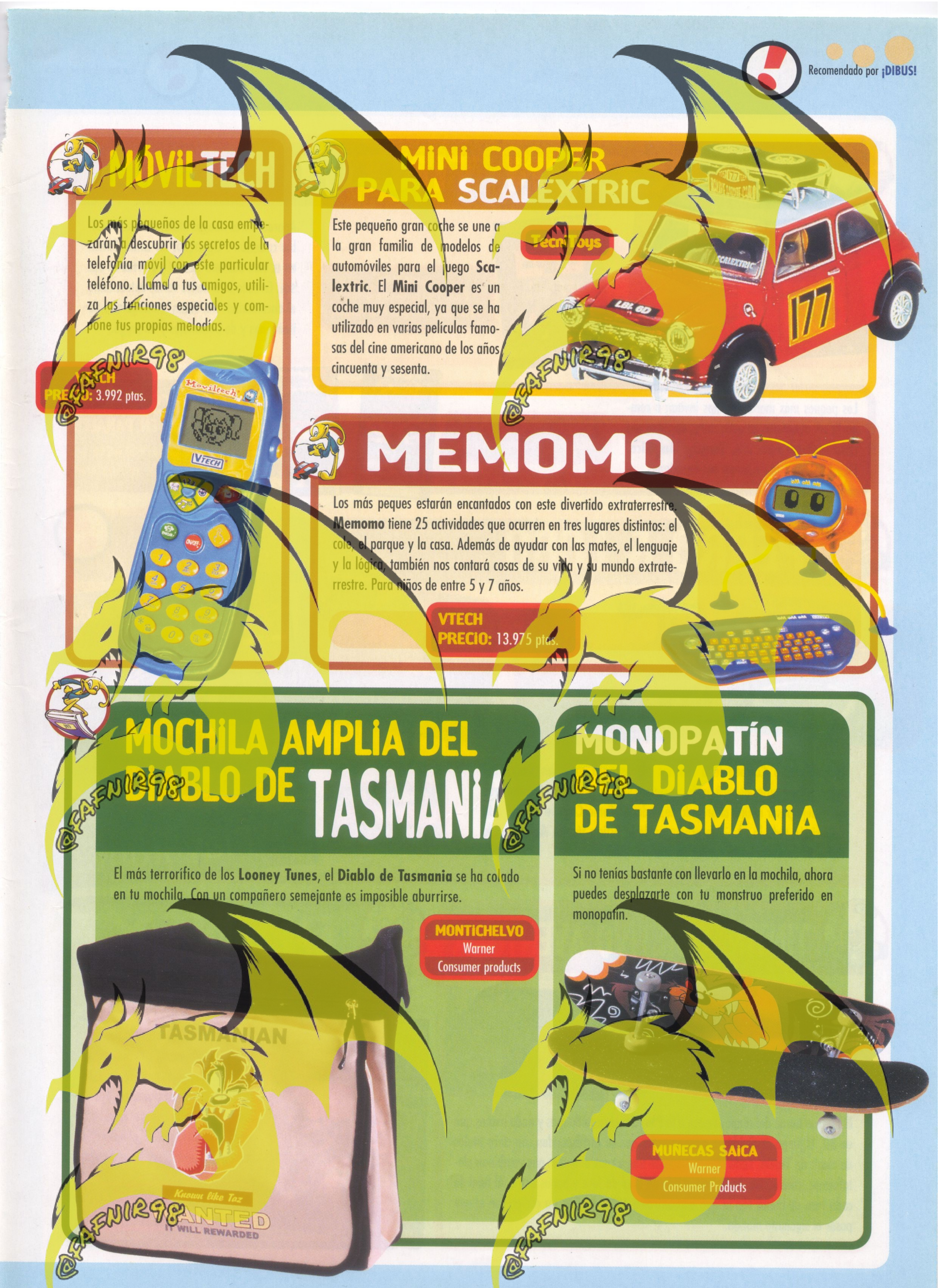
Guillermo Brown vive locos y disparatadas aventuras de todo tipo. Casos de intriga, incontables travesuras... El chaval de la gorra a rayas, pantalones cortos y corbata lleva haciendo reir a niños y adultos desde 1919. ¿Te unes al grupo? Te recomendamos estos tres títulos: **Guillermo y el tesoro escondido**, **El maravilloso plan de Guillermo** y **Guillermo y la casa encantada.**

AUTORES: Richmal Crompton/Martin Jarvis
EDITA: Altea
PRECIO: 700 ptas.



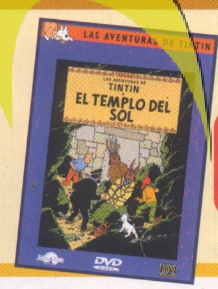





Recomendado por ¡DIBUS!
MÓVILTECH
Los más pequeños de la casa empezarán a descubrir los secretos de la telefonía móvil con este particular teléfono. Llama a tus amigos, utiliza las funciones especiales y compone tus propias melodías.
VTECH
PRECIO: 3.992 ptas.
MINI COOPER PARA SCALEXTRIC
Este pequeño gran coche se une a la gran familia de modelos de automóviles para el juego Scalextric. El Mini Cooper es un coche muy especial, ya que se ha utilizado en varias películas famosas del cine americano de los años cincuenta y sesenta.
TecniToys
MEMOMO
Los más peques estarán encantados con este divertido extraterrestre. Memomo tiene 25 actividades que ocurren en tres lugares distintos: el cole, el parque y la casa. Además de ayudar con las mates, el lenguaje y la lógica, también nos contará cosas de su vida y su mundo extraterrestre. Para niños de entre 5 y 7 años.
VTECH
PRECIO: 13.975 ptas.
MOCHILA AMPLIA DEL DIABLO DE TASMANIA
El más terrorífico de los Looney Tunes, el Diablo de Tasmania se ha colado en tu mochila. Con un compañero semejante es imposible aburrirse.
MONTICHELVO
Warner
Consumer products
MONOPATÍN DEL DIABLO DE TASMANIA
Si no tenías bastante con llevarlo en la mochila, ahora puedes desplazarte con tu monstruo preferido en monopatín.
MUÑECAS SAICA
Warner
Consumer Products
@FAFNIR98
dibus 75



DVD

Selecta Visión
Buena Vista Home Entertainment
PRECIO: 3.495 ptas. cada volumen.

Aparecen tres nuevos títulos de esta increíble colección: **Objetivo: la Luna**, **Tintín en el país del oro negro** y **El templo del sol**. En cada DVD tienes varios extras como el documental "Yo, Tintín", una galería de imágenes y de personajes y un juego.

RUGRATS, AVENTURAS EN PAÑALES

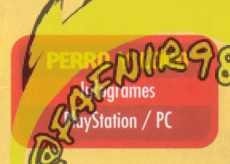
- Hora de acostarse
- Vacaciones de verano



Los peques más marchosos nos invitan a compartir sus aventuras en estas cintas de vídeo con cinco capítulos cada una. **Tommy**, **Angélica**, **Lil** y los demás nos cuentan sus vacaciones.

Paramount Home Entertainment
PRECIO: 1.995 ptas. cada volumen.

PERRO & LOBO




El hambriento **Coyote** idea muchos planes para cazar las ovejas del corral. Pero antes deberá burlar la severa vigilancia del perro pastor, que no le deja pasar ni una al orejudo depredador. Como **Coyote** tendrás a tu disposición toda la gama de productos de la ficticia fábrica **Acme**, desde disfraces de oveja hasta relojes de alta precisión.

PERRO & LOBO
Infogrames
PlayStation / PC



TINTÍN, OBJETIVO AVENTURA



Infogrames
PlayStation



El famoso héroe del cómic se pasa a la **PlayStation** nada más y nada menos que en 3D. El juego se divide en cinco mundos que se corresponden con cinco títulos de cómic de **Tintín**. Cada mundo tiene de tres a cuatro niveles que combinan plataformas, conducción, lucha con el jefe de final de fase y bonus extra. Al final de cada fase de bonus (en la que encuentras a **Milú**) recibes un código con el que pasar al siguiente mundo.

DISNEY PARA TODOS



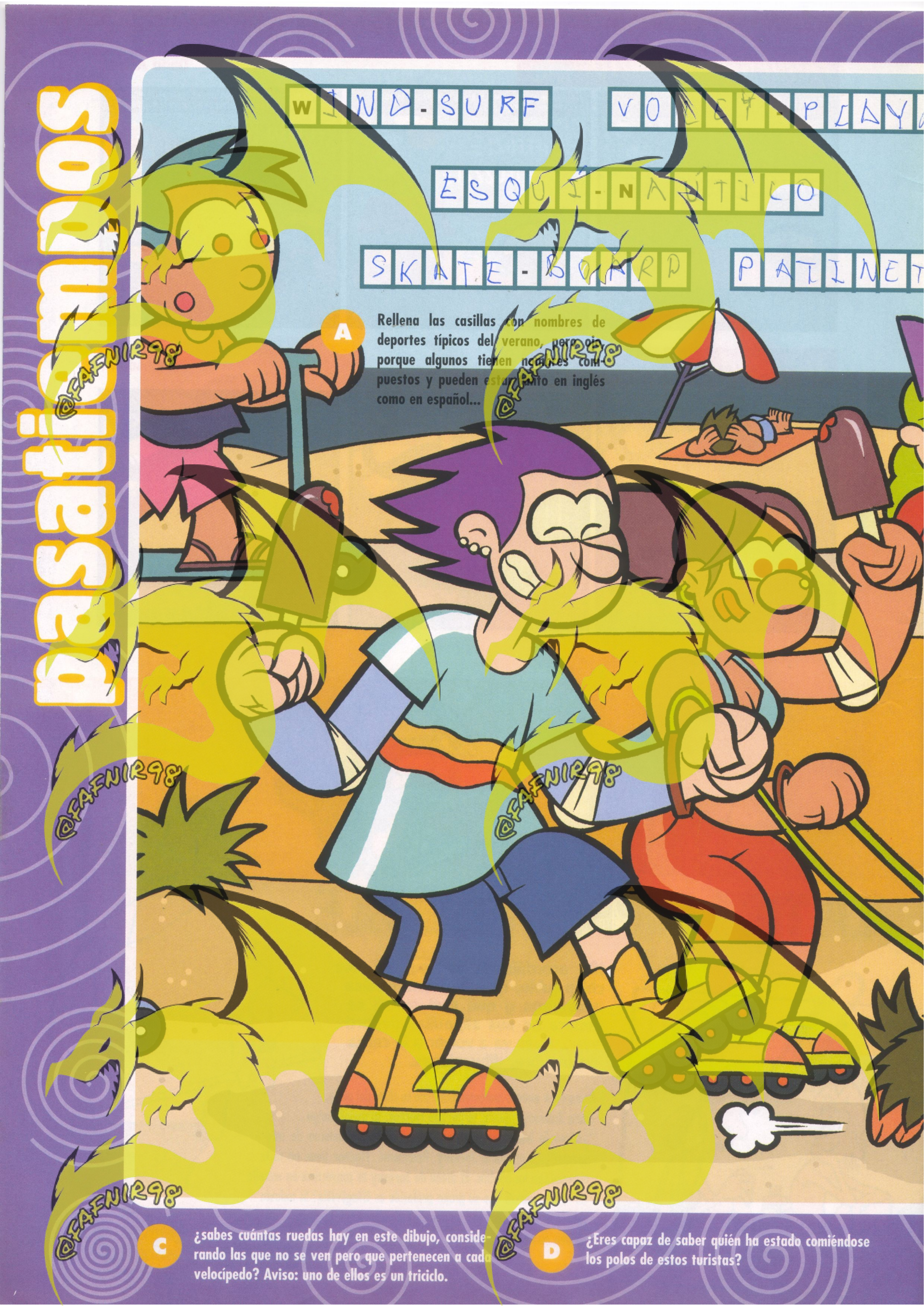
Puedes tener a todos los personajes del mundo Disney en tu ordenador con los juegos para PC de sus películas más asequibles que nunca. **102 Dálmatas, El emperador y sus locuras, Tarzán...** tienes divertidos juegos de acción o de plataformas con los que pasar muy buenos ratos.

Disney Interactive/Infogrames PC
PRECIO: 2.990 ptas. cada juego



¿Os acordáis de Jeremy? Sí, ese chico rubio, que lleva una camisa a cuadros y que casi nunca se separa de sus zapatillas deportivas... Pues va a volver a la carga en octubre, dibucolegas.

Le esperan nuevos malentendidos con su chica del alma, **Sara Toomey**; nuevas tardes con **Héctor**, su mejor amigo... "¿Cómo lo hará para quedar siempre tan bien delante de mis padres?", se pregunta **Jeremy**. Realmente, **Héctor** tiene un tacto especial con los adultos. El sueño de **Jeremy** es convertirse en estrella de rock. ¿Sabíais que su grupo preferido [illegible] todavía no tenéis el nº1 de **Zits**... ¡a por él! Y si ya lo tenéis, pues no dudéis en haceros con el nº2.



pasatiempos

A Rellena las casillas con nombres de deportes típicos del verano, pero ojo porque algunos tienen nombres compuestos y pueden estar tanto en inglés como en español...

C ¿sabes cuántas ruedas hay en este dibujo, considerando las que no se ven pero que pertenecen a cada velocípedo? Aviso: uno de ellos es un triciclo.

D ¿Eres capaz de saber quién ha estado comiéndose los polos de estos turistas?


Álex Fito
ACA-DELTA
NATACION
E
B
Coge los lápices de colores, rotuladores o lo que quieras, ¡¡ y pinta a este chaval tan descolorido!!
E
Estos perros tiran de sus amos porque son vagos y no quieren esforzarse. Uno quiere recorrer 72 Km y lo hace a una velocidad de 65 Km/h, el otro quiere recorrer 20 Km a una velocidad de 40 Km/h. ¿Cuál llegará primero a su destino?

David Ramírez



SOLUCIÓN A LOS PASATIEMPOS

A) WIND-SURF, SKATE-BOARD, ALA-DELTA, ESQUÍ-NAÚTICO, NATACIÓN, VOLEY-PLAYA, PATINETE.

C) 32 RUEDAS. (CONTANDO LA RUEDA DEL QUE ESTÁ EN EL MAR.

D) EL NIÑO SIN COLOREAR, MIRA SUS CARRILLOS.

E) EL SEGUNDO.

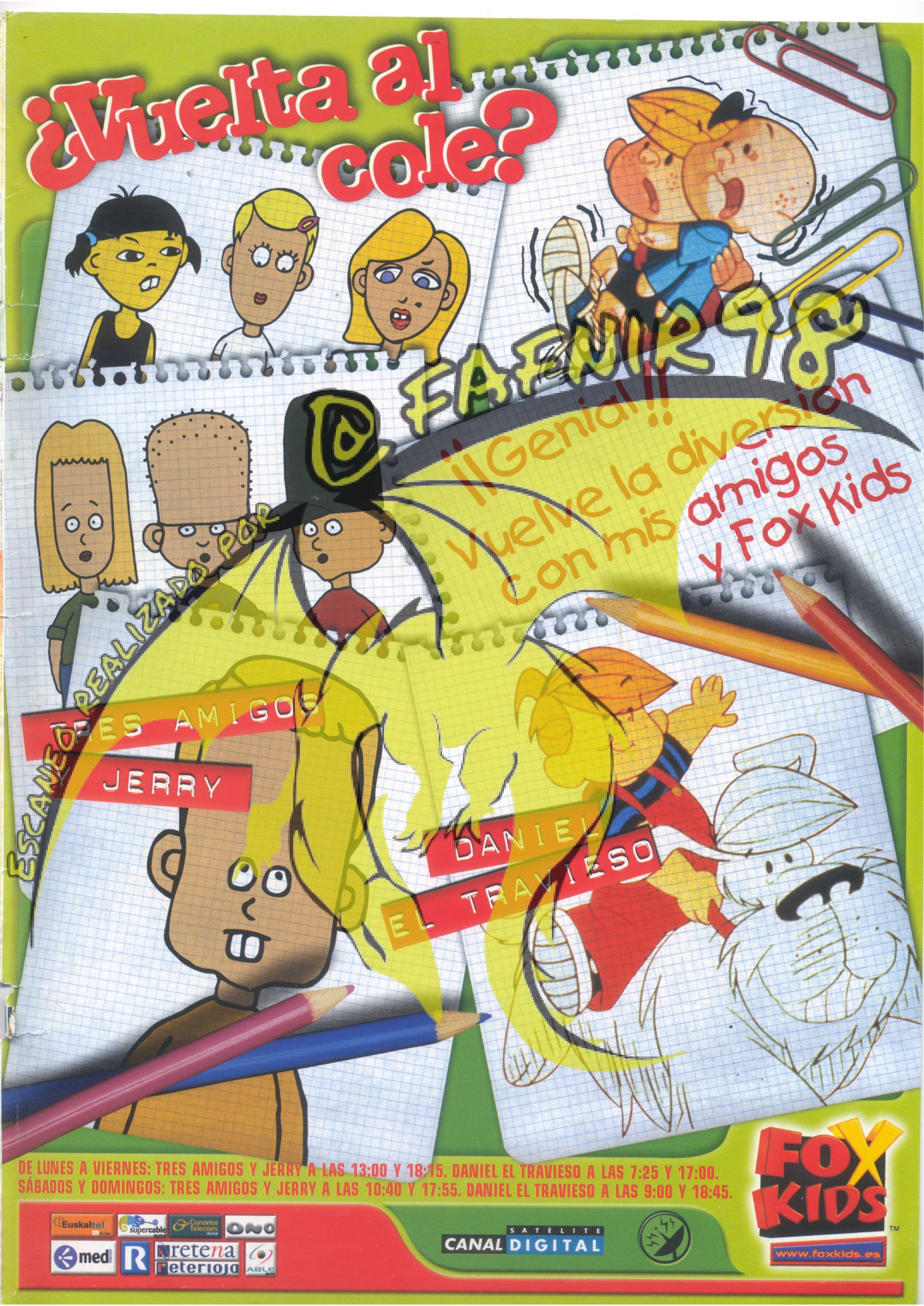
¡Dibulocuras!

¿ACASO ERA TAN IMPORTANTE?

En la Edad Media la Iglesia defendía que el Sol giraba alrededor de la Tierra, y para mantener esta teoría procesó en 1633 a **Galileo Galilei**, defensor del sistema de **Copérnico**, que sostenía que era la Tierra la que giraba en torno al Sol. **Galileo** fue obligado a retractarse de sus opiniones y condenado a prisión. El astrónomo tuvo suerte. Por lo mismo, en el año 1600, **Giordano Bruno** fue acusado de hereje y condenado a la hoguera. Unos cuantos siglos después, la pregunta es: Supongo que a nivel científico tendrá su importancia, pero a nivel de la gente de la calle, ¿tan importante es qué gira en torno a qué, como para llegar a esos extremos?

+ COSAS

No por este número, que ya me sale humo de la cabeza. Si queréis más, nos vemos en el siguiente número. Mientras tanto, sed todo lo buenos que os dejen ser.


¿Vuelta al cole?
¡¡Genial!! Vuelve la diversión con mis amigos y Fox Kids
TRES AMIGOS
JERRY
DANIEL
EL TRAVIESO
DE LUNES A VIERNES: TRES AMIGOS Y JERRY A LAS 13:00 Y 18:15. DANIEL EL TRAVIESO A LAS 7:25 Y 17:00.
SÁBADOS Y DOMINGOS: TRES AMIGOS Y JERRY A LAS 10:40 Y 17:55. DANIEL EL TRAVIESO A LAS 9:00 Y 18:45.
FOX KIDS
www.foxkids.es
Euskaltel
supercable
Canarias Telecom
ONO
med
R
retena
Telerioja
CANAL DIGITAL
SATÉLITE

Tweenies™

los vídeos

Diviértete con las aventuras de tus amigos los Tweenies

completa tu colección

PVP recomendado 1.995 c/u.

Tweenies ¡Es hora de cantar! 2

Tweenies ¡Es hora de cantar! con 23 divertidas canciones

Tweenies Nuestros amigos los animales

Listos para Jugar con los Tweenies

Tweenies Juegos, Risas y Diversión

"Juegos, Risas y Diversión" a la venta el 19/09



BBC